MAGAZINE

KAPPA

22

APRILE 1994
LIRE 5.000

LUPIN III

GUNDAM F-91

COMPILER

3x3 OCCHI

OH, MIA DEA!

KC KODANSHA

ALL'INTERNO DI ANIME

LUPIN III

EDIZIONI STAR COMICS

KAPPA MAGAZINE

Pubblicazione mensile - Anno III
NUMERO 22 - APRILE 1994

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
(ovvero i "Kappa boys")
Assistente di Redazione:
Sabrina Daviddi

Segretaria i Redazione:
Francesca Capoccia
Consulenza Tecnica:
Vania Catana
Sergio Cavallerin
Corrispondenza con il Giappone:
Rie Zushi

Traduzioni:
Rie Zushi
Lettering & Adattamento Grafico:
Sabrina Daviddi

Hanno collaborato a questo numero:
Cristina D'Auria, Andrea Dentuto, Cedric Littardi, Filippo Sandri, Simona Stanzani, il Kappa

Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette, 1 bis/1 - Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

GUNDAM F-91

La colonia spaziale Frontier IV, della Federazione Terrestre vive ormai da tempo di vita autonoma: i governanti della Terra si sono ormai dimenticati della frontiera, e così gli abitanti delle relative colonie artificiali restano senza alcuna protezione. Nel 2168 (ovvero l'U.C. 0123) una truppa di Crossbone Vanguard attacca Frontier IV durante una tranquilla giornata, seminando morte e distruzione per prenderne il controllo. I governanti di Frontier IV fuggono lasciando la popolazione in mano agli invasori, ma un gruppo di ragazzi, capitanati da Seabook Arno, riescono a impossessarsi di un Guntank, a sfondare le linee nemiche (e anche quelle amiche) e a raggiungere lo spazioporto. Mentre tutti sono alla ricerca di una navetta per lasciare la colonia, la bella Cecily Fairchild viene invitata da due misteriosi uomini a unirsi a loro: sono Karozo e Dorrel Rona, rispettivamente imperatore e principe di Crossbone Vanguard... E affermano che la ragazza è in realtà Vera Rona, principessa di Crossbone Vanguard!

3x3 OCCHI

Pai è l'ultima esponente della tribù himalayana dei triclopi, un popolo di creature dotate di un terzo occhio che conferisce loro poteri inimmaginabili; Yakumo Fujii è stato salvato dalla morte da Pai, che ne ha assorbito l'anima, facendolo però diventare un *wu*, un essere immortale che ha il compito di proteggerla. Insieme partono alla ricerca di un modo per diventare esseri umani, ma Pai perde la memoria, e Yakumo la ritrova quattro anni dopo schiava dei capricci del suo Terzo Occhio... anch'esso vittima dell'amnesia!

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due trovano un luogo dove abitare insieme e Belldandy si "iscrive" magicamente all'università di Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti. La affascinante Sayoko Mishima, invece, cerca di mettere i bastoni fra le ruote alla giovane dea per non perdere il titolo di "Reginetta dell'Università" e assieme a suo cugino Toshiyuki Aoshima inizia a indagare sugli strani poteri di Belldandy. Nel frattempo, la sorella maggiore della dea, Urd, continua a cercare un sistema per far sì che Keiichi si decida a essere più passionale con Belldandy, ma dal mondo degli inferi nasce un nuovo contrattempo: Marller, demone di 1^ categoria senza limiti e appartenente alla... Agenzia Demoni di Disturbo!

COMPILER

I fratelli Nachi e Toshi Igarashi ospitano a casa loro una coppia di ragazze veramente singolari: Compiler e Assembler, precipitate come meteore sulla Terra con il compito di conquistarla. Una serie di dischetti magnetici chiamati Comb, conferiscono alle due poteri oltre l'umana immaginazione. Ma a causa di un errore, la loro missione viene interrotta, e così il Gran Consiglio del mondo da cui Compiler e Assembler provengono decide per punizione di cancellarle definitivamente. Nel frattempo le due mettono a soqquadro Tokyo, e in particolare il distretto di Nerima, dove risiedono con i fratelli Igarashi. La situazione si complica maggiormente quando Assembler si innamora di Nachi e scopre che questi è fidanzatissimo con la super-gelosa e miliardaria Megumi Tendoji.

LUPIN III
ALIS PLAUDO

DISEGNI
MONKEY PUNCH
TESTI
BARICORDI-ROSSI-
DE GIOVANNI-
PIETRONI

PITTORE, SCULTORE, ARCHITETTO, SCIENZATO E SCRITTORE, LEONARDO È CONSIDERATO UNO TRA I MASSIMI GENI DELLA STORIA DELL'UMANITÀ. VISSE NELLA SECONDA METÀ DEL 1400, E FU SEMPRE UN PRECURSORE DEI TEMPI...

SONO INFATTI CELEBRI I SUOI PROGETTI DI MACCHINE VOLANTI E DI ALTRE INVENZIONI INCREDIBILMENTE ALL'AVANGUARDIA PER IL QUINDICESIMO SECOLO...

QUESTO LIBRO È UN'ULTERIORE PROVA DEL SUO GENIO: UNA NARRAZIONE PER IMMAGINI CON PAGINE SUDDIVISE IN RIQUADRI E CON NUVOLETTE CONTENENTI LE FRASI PRONUNCIATE DAI PERSONAGGI.

MA GUARDA CHI SI RIVEDE DOPO TANTO TEMPO. SEMBRA CHE LA CARA **FUJIKO** SIA INTERESSATA AL BUON VECCHIO LEONARDO...

QUANDO C'È QUELLA DONNA DI MEZZO, QUALCOSA VA SEMPRE STORTO!

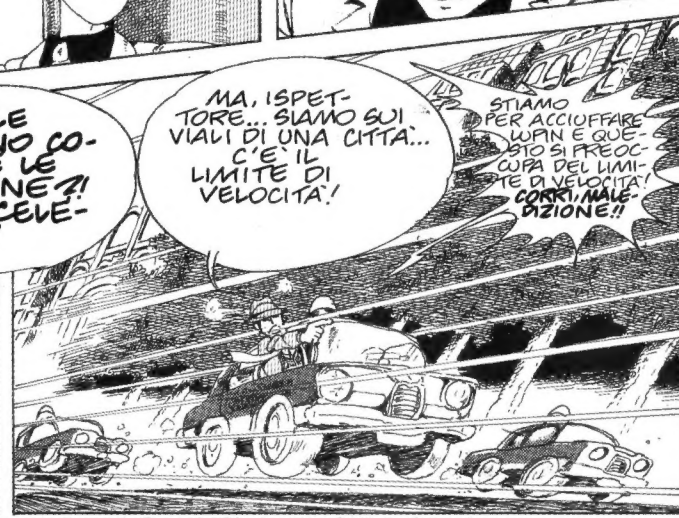
LASCIAMO PERDERE PER QUESTA VOLTA, LUPIN!

SUVVIA, JIGEN! NON TI TIRERAI INDIETRO PER COSÌ POCO?!

L'IMPORTANTE È NON DARE NELL'OCCHIO. E POI HO INTENZIONE DI FARLE UNA **SORPRESINA**...

IH IH IH!

POSSIBILE CHE SIANO COSÌ LENTE LE AUTO ITALIANE?! AVANTI, ACCELERATE!

MA, ISPETTORE... SIAMO SUI VIALI DI UNA CITTÀ... C'È IL LIMITE DI VELOCITÀ!

STIAMO PER ACCIUFFARE LUPIN E QUESTO SI PREOCCUPA DEL LIMITE DI VELOCITÀ! **CORRI, MALEDIZIONE!!**

IN QUESTA PAGINA SI NASCONDONO MONKEY PUNCH E I KAPPA BOYS... TROVATELI!

SONO L'ISPETTORE ZENIGATA, DELL'ICPO! DA QUESTO MOMENTO MI OCCUPERÒ DELLA SORVEGLIANZA **IN PRIMA PERSONA!!**

VERAMENTE A ME NON HANNO DETTO NIENTE... NON SO...

NON C'È TEMPO PER LA BUROCRAZIA, IN CASI COME QUESTO! QUEL FARABUTTO COLPIRÀ QUESTA NOTTE!

Caro papà Zenigata, spero che non mancherai all'appuntamento di stasera a Villa Bottini. Io e Leonardo ti aspettiamo - Ciao Lupin III

?!?

AH AH AH! TI HO ACCHIAPPATO! CREDEVI DI FARMELA, VERO? BE: STAVOLTA TI E` PROPRIO ANDATA MALE?

MA COME E` POSSIBILE? NON RIESCO A CREDERE CHE...

MI DISPIACE PER TE, SIGNORINA! E INTANTO QUESTO LO PRENDO IO... E` IL CORPO DEL REATO, NO?

MA COME HA FATTO A SAPERE CHE...

ORA MI SEGUIRAI IN QUESTURA, CARA LADRUNCOLA, E POI FAREMO I CONTI!

LUPIN!!

LUPIN?!?
CIAO, ZAZÀ!
PRENDETELO!!
NON FATEVELO SCAPPARE!
QUESTA VOLTA ME LA PAGHI, LUPIN!
LA PROSSIMA VOLTA, FUJIKO! ORA, ZITTA, **SALTA...**
...E TIENITI PIÙ STRETTA CHE PUOI!
LUPIN!
NON ANDRETE DA NESSUNA PARTE, SENZA DI ME!!
ABBIAMO UN PASSEGGERO DI TROPPO.

IO GLIELO AVEVO DETTO CHE QUANDO C'È QUELLA DONNA DI MEZZO, QUALCOSA VA SEMPRE STORTO... MERITEREBBE DI RESTARSENE LÌ APPESO TUTTA LA NOTTE...

LUPIN!

BRUTTO STUPIDO! SE NON C'ERI TU, A QUEST'ORA ERO GIÀ SCAPPATA SENZA NESSUN PROBLEMA! DAMMI QUEL LIBRO! È MIO!

FUJIKO, STA' FERMA! NON RIESCO A REGGERTI! VUOI AMPUTARMI UNA MANO CON QUELLA MANETTA?!

HO UNA GRAN VOGLIA DI FARLI SBATTERE CONTRO LA FACCIATA DI QUALCHE PALAZZO... LUPIN È PROPRIO FESSO!

QUELL'UOMO È FORTUNATO AD AVERE AMICI COME ME E GOEMON...

AIUTO, LUPIN!! JIGEN È IMPAZZITO!!

GUARDA COSA MI HAI FATTO FARE! HO DOVUTO LASCIAR CADERE IL LIBRO PER NON SFRACELLARMI AL SUOLO!

PERO' HAI **ME!** MI SEMBRA CHE TU CI ABBIA GUADAGNATO, NO? E ANCHE IO, SINCERAMENTE!

SU, STRINGITI FORTE A ME! NON VORRAI CADERE, VERO? IH IH IH!

AHIO!

EHI! PIANTALA DI TOCCARE, BRUTTO PORCO!

ALIS · PLAUDO

L.D.V.

BAH! UN LIBRO **VECCHIO E DECREPITO.** LO AVRANNO STAMPATO **ALMENO** DUE ANNI FA!

ALIS · PLAUDO

CHISSÀ SE È USCITO QUALCOSA DI NUOVO IN EDICOLA? QUASI QUASI VADO A VEDERE ALLA MOSTRA DEI FUMETTI! DOVREBBE ESSERE USCITO IL PRIMO NUMERO DI LUPIN III...

ALIS · PLAUDO

FINE

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO VENTIDUE

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese
NUMERO VENTIDUE

La nascita di un nuovo Gundam - "Shinsei Gundam F-91 Tanjo"
da Kidoo Senshi Gundam F-91 - 1991
Sleep - "Sleep"
da Compiler vol. 2 - 1992
Il contrattacco di Marller - "Marller no Gyakushu"
da Aa! Megamisama vol. 4 - 1991
Il richiamo del mostro demoniaco 5 - "Majuu no Shookan V"
da 3x3 Occhi vol. 3 - 1989
Alis Plaudo - "Alis Plaudo"
realizzato da Monkey Punch & Kappa boys per Kappa Magazine
IN COPERTINA: Lupin a Villa Bottini (Lucca) © Punch/Chuokoronsha

KAPPRIOLE DI FELICITA'

Eh, sì! Quando Monkey Punch ha accettato di realizzare in esclusiva per la nostra/vostra rivista un episodio di **Lupin III** (dopo essersi ripromesso anni addietro di non disegnare mai più storie dedicate al suo ladro gentiluomo) la redazione bolognese della Star Comics si è trasformata in una specie di stadio domenicale: trombe-spray, striscioni, canti, fumogeni variopinti e rulli di tamburi. Abbiamo ballato gighe marinare mentre il Kappa suonava abilmente (dove avrà imparato?) il violino, e con sorrisi a novantadue denti facevamo salti tanto alti che la signora del piano di sopra si è ritrovata con parecchi strani bozzi sul pavimento.
Che dire? Probabilmente questo sfogo gioioso a voi sembrerà eccessivo, e magari non ci troverete nulla di particolare nel fatto che un autore abbia deciso di realizzare ex-novo un fumetto per una rivista... Be', provate a mettervi nei nostri panni. Fino a pochi anni fa l'unico contatto che avevamo con il Giappone era dovuto a quel poco che riuscivamo a vedere in TV e a quelle tre o quattro riviste originali che riuscivamo a farci inviare dai nostri corrispondenti nipponici dopo numerose richieste. Poi siamo passati a lavorare a una fanzine, e successivamente per un editore, poi per un altro. Qui abbiamo iniziato a realizzare riviste e albi monografici in maniera che potessero piacere non solo ad appassionati di produzioni giapponesi come noi, ma anche a chi non se ne era mai interessato. Ci siamo riusciti, e la mossa successiva è stata quella di contattare quanti più autori giapponesi possibile per intervistarli, per far spiegare direttamente dalla loro voce *cosa* è il manga (a questo proposito, sappiate che sui prossimi numeri leggerete succulente interviste a Izumi "Orange Road" Matsumoto e a Kia "Compiler" Asamiya). Quando abbiamo contattato Monkey Punch - dobbiamo confessarlo - non abbiamo resistito. Lui e il suo personaggio hanno rappresentato per la nostra generazione qualcosa di molto particolare: quando appariva **Lupin III** in televisione, non solo noi appassionati ne seguivamo le avventure, ma anche i nostri genitori, i nostri compagni di scuola... i professori! **Lupin III**, nel suo piccolo, ha aiutato la gente ad aprire gli occhi e ad ammettere che anche i cartoni animati giapponesi (e oggi anche i manga) devono essere considerati al pari delle opere realizzate in tutto il resto del mondo.
Insomma, dicevamo, non abbiamo resistito. Abbiamo chiesto al signor Kazuhiko Kato (ovvero Monkey Punch) di poter pubblicare i fumetti del suo personaggio, di raggiungerci in Italia per presentarlo al pubblico e... di creare una piccola storiella ambientata in Italia da pubblicare su **Kappa Magazine**. Una storiella scritta da noi, che fino a pochi anni fa seguivamo le gesta del suo personaggio senza nemmeno immaginare che un giorno ne avremo conosciuto l'autore. Potete immaginare cosa significa questo, per noi? Non fareste anche voi le capriole dalla gioia? Noi sì, e infatti le abbiamo fatte. Insomma, quello che è successo assume per noi un fascino del tutto particolare, forse perché lo viviamo in prima persona... Vorremmo che anche voi partecipaste alla nostra gioia, e vi invitiamo a scriverci per dirci se quanto è avvenuto su questo numero ha coinvolto voi almeno un decimo di quanto ha fatto con noi.
Per festeggiare l'evento, inoltre, abbiamo deciso di fare un po' di 'pulizie di primavera' e di rinnovare la grafica di **Kappa**. Che ne dite? Può andare? Noi speriamo di sì. E ora, buon proseguimento nella lettura di questa rivista, che, come promesso, cercherà di sorprendervi - se possibile - a cadenza regolare! Girando pagina, potremo continuare a chiacchierare nell'angolo della posta, che questo mese è un po' ristretto a causa della quantità di fumetti che vi presentiamo... Ma per una volta, date le circostanze, ci perdonate, vero?

Kappa boys

«...e se fossi solo un mito?»
Dubbio di Babbo Natale
Claude Serre

PUNTO, A KAPPA

Strada Selvette 1 bis/1
06080 Bosco, (PG)

Come avrete sicuramente notato, questo mese siamo un po' strettini per l'introduzione della breve storia realizzata da Monkey Punch. Non ci rimane altro che passare subito alle risposte, quindi, in modo da utilizzare al meglio questo poco spazio! Iniziamo con il simpatico **Andrea Arena** di Catania che ci riempie di domande: **Gundam F-91** ci accompagnerà sulle pagine di **Kappa** per altri tre numeri, ma ben altri grandi cambiamenti si annunciano per la rivista. I **Kappa e mezzo** nascono per velocizzare la pubblicazione dei fumetti serializzati a puntate su **Kappa**: uno dei prossimi sarà dedicato a **Compiler** (novembre?), che vi permetterà di leggere tutto d'un fiato il finale della storia. Per finire, caro Andrea, pubblichiamo volentieri il tuo indirizzo in modo che tu possa conoscere nuovi amici tuoi coetanei (12 anni). Andrea Arena, via Papale 10, 95128 Catania. Sempre a Catania è stata organizzata una nuova **Foce del Kappa che avrà luogo sabato 16 aprile davanti alla Stazione Centrale alle ore 16:00. Per informazioni rivolgersi a Roberto Aiello, via Plebiscito 627, 95124, Catania.** Purtroppo Roberto non ci ha lasciato alcun recapito telefonico. Passiamo ora a un'altra lettera, precisamente al nostro amico Teschio (che dolce nomignolo) che ringraziamo per i complimenti e per i buoni giudizi, che tratta di un argomento piuttosto curioso. Fin dall'antichità, per le donne, il fatto di avere una capigliatura ricca e fluente è stato ed è sinonimo di bellezza. Per questa ragione tagliarla rappresentava un gesto estremo, e simboleggiava uno stacco definitivo con la vita precedente, sia in senso negativo (per esempio, a seguito di una delusione sentimentale) che in senso positivo (come rinnovamento). Questo avveniva sia in oriente che in occidente, e poteva riguardare sia uomini che donne. Eclatante è l'esempio di Charlie Brown, che si fa tagliare l'unico capello che ha in testa, quando subisce una forte delusione. Speriamo di essere stati abbastanza chiari?
Un grosso saluto anche ad **Alessio**, di cui non siamo riusciti a decifrare il cognome, che ci chiede se "Blue Japan" è una rivista pirata: ebbene sì, caro Alessio, anche lei fa parte della nutrita schiera di pubblicazioni pirata che infestano le nostre edicole soffocando il mercato fumettistico italiano. Per quanto riguarda il mitico *Baldios* preferiamo non rovinarti la sorpresa, consigliandoti di acquistare il film editato da poco dalla Yamato mai trasmesso in televisione.
Un grossissimo abbraccio a **Daniela Puca** di Roma, che ci riempie di complimenti, ma anche di domande, arrivando addirittura a inviarci un vero e proprio questionario. Be', cara Daniela, come potremmo non risponderti? Per il momento non possiamo ancora anticipare quale sarà il titolo del fumetto che sostituirà **Video Girl Ai** sulle pagine di **Neverland**, ma reggerà certamente il confronto con la serie di Masakazu Katsura. Cambiando discorso, non esistono manga di *Ulisse XXXI*, de *La leggenda degli eroi della Galassia* e di *Baldios*, mentre sono stati pubblicati quelli di *Shurato*, *Minna Agechau* e *Attacker You*. Per quanto riguarda Sonoda ti rimandiamo all'articolo e all'intervista apparsi rispettivamente su **Kappa** nr. 7 e su **Kappa** nr. 17. Per quanto riguarda la lunga lista di fumetti che ci chiedi di pubblicare, ti possiamo assicurare che prenderemo le tue richieste in considerazione. Per quanto riguarda *Lady Oscar*, purtroppo non esistono volumi di illustrazione dedicati a Shingo Araki e Michi Himeno.
Altra sfilza di domande da parte di **Alessandro Guani** di Milano: la mini storia *Video Girl*, apparsa su **Video Girl Len** nr. 15, verrà pubblicata su **Neverland** nr. 18, prima dell'inizio delle storie di Len. **Storie di Kappa** è sostanzialmente una testata jolly, in cui pubblichiamo opere di grandi autori: è molto difficile per noi anticipare i titoli che verranno inserti in essa, anche perché molto spesso li decidiamo 'all'ultimo secondo'. Abbiamo iniziato con le avventure del nostro mangasauro preferito, per poi proseguire con il bellissimo **Orion** di Masamune Shirow: in programma per il futuro c'è anche il maestro Katsuhiro "Akira" Otomo e un manga *full colour* di un altro grande autore ancora top secret. Per quanto riguarda **Kappa** si annunciano grandi rivoluzioni con l'uscita in monografico di **3x3 Occhi**. Aspetta e vedrai. Per quanto riguarda *F* di Noboru Rokuda, al momento non rientra nei nostri programmi. I numeri 3 e 5 dei volumetti giapponesi di **Video Girl Ai** sono introvabili perché la Shueisha, casa editrice originale, li ha ritirati dal mercato per poter rivedere alcune scene di nudo che non soddisfavano l'autore. Le nuove versioni dovrebbero trovarsi in tutte le librerie italiane.
Risposta in breve anche per **Antonio Fossi** di Firenze, che ci domanda quando intervisteremo il suo autore preferito: Kia Asamiya. Neanche a farlo apposta, apparirà un'intervista al bravo autore su **Kappa Magazine** che uscirà in tutte le edicole italiane verso la metà di giugno. La prossima tappa del Kappa Tour sarà invece a Bologna, precisamente al cinema **Tivoli** (via Massarenti 418), per il secondo appuntamento con **KAPPA - KAIJU, APOTEOSI & PARANOIE**, la rassegna gratuita di film d'animazione che si terrà il 30 aprile. Vi aspettiamo come al solito numerosissimi!

Kappa boys

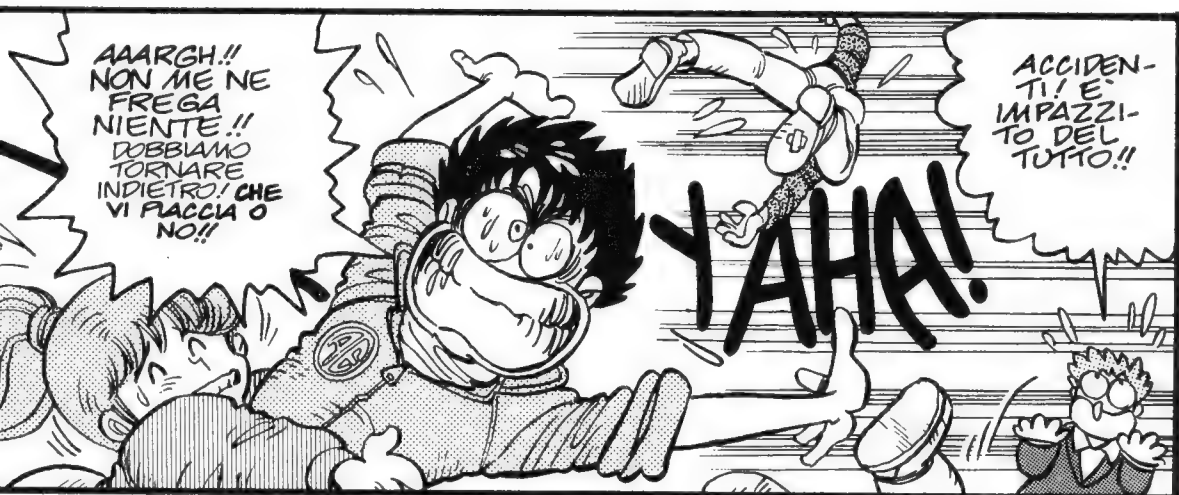
LA NASCITA DI UN NUOVO GUNDAM

SIETE UN BRANCO DI FOTTUTISSIMI STRONZI!!
CALMATI, SEABOOK!!
"CALMATI" UN CAVOLO!
MERD...

HUNF
HUNF
SEA-BOOK! BASTA, ORA! CERCA DI CALMARTI!!
STA' ZITTO TU! BISOGNA TORNARE IMMEDIATAMENTE ALLA FRONTIER IV!
EHI! LASCIAMI, STRONZO! PERCHE' SEI VOLUTO PARTIRE SUBITO? LO SAPEVI BENISSIMO CHE CECILY NON ERA SALITA SULLA NAVETTA! DOBBIAMO TORNARE A RIPRENDERLA!!
AHIO!

ADESSO MI HAI PROPRIO ROTTO! PIANTALA!

L'ABBIAMO CERCATA DAPPERTUTTO! AL PORTO SPAZIALE NON C'ERA PIU' TRACCIA DI LEI IN NESSUN ANGOLO, MALEDIZIONE!

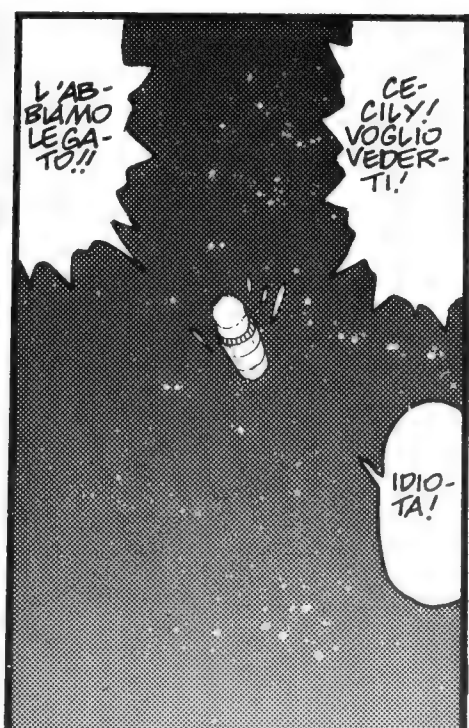
POI CON IL PORTO MEZZO DISTRUTTO DA QUELLI DI CROSSBONE VANGUARD RISCHIAVAMO DI NON POTER FUGGIRE PIU'!

AAARGH!! NON ME NE FREGA NIENTE!! DOBBIAMO TORNARE INDIETRO! CHE VI PIACCIA O NO!!

YAHA!

ACCIDENTI! E' IMPAZZITO DEL TUTTO!!

CERCHIAMO DI IMMOBILIZZARLO TUTTI INSIEME!

NON TOCCATEMI!!

OCCHIO! QUESTO MORDE... AAAH!!

L'ABBIAMO LEGATO!!

CECILY! VOGLIO VEDERTI!

IDIOTA!

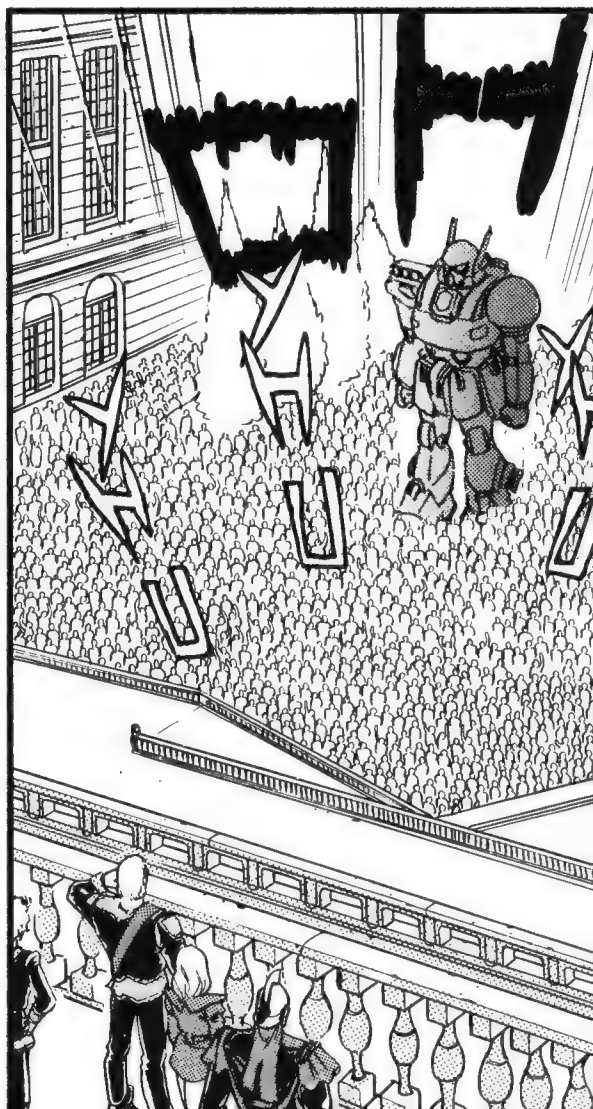
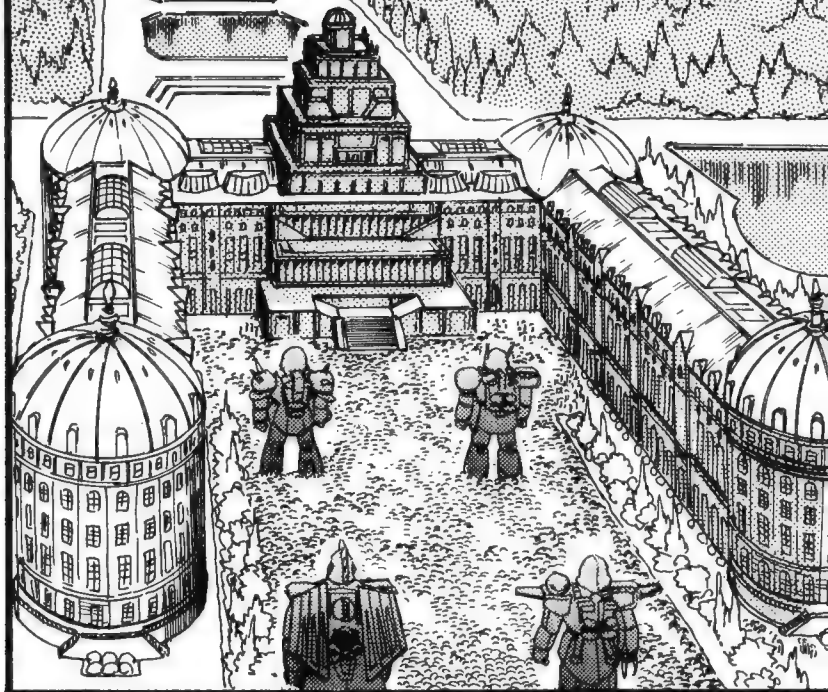
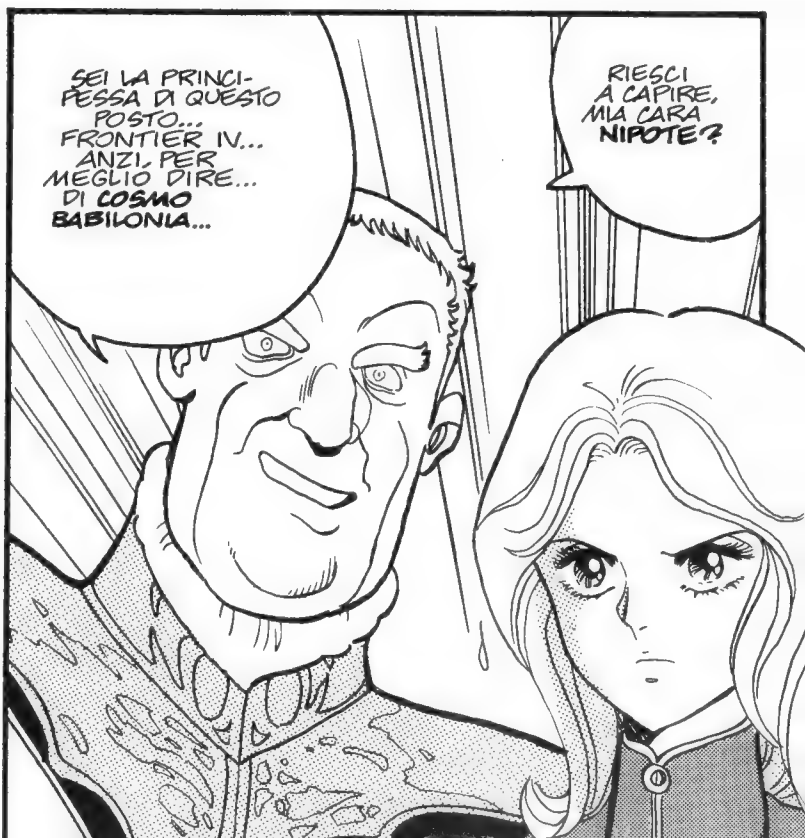
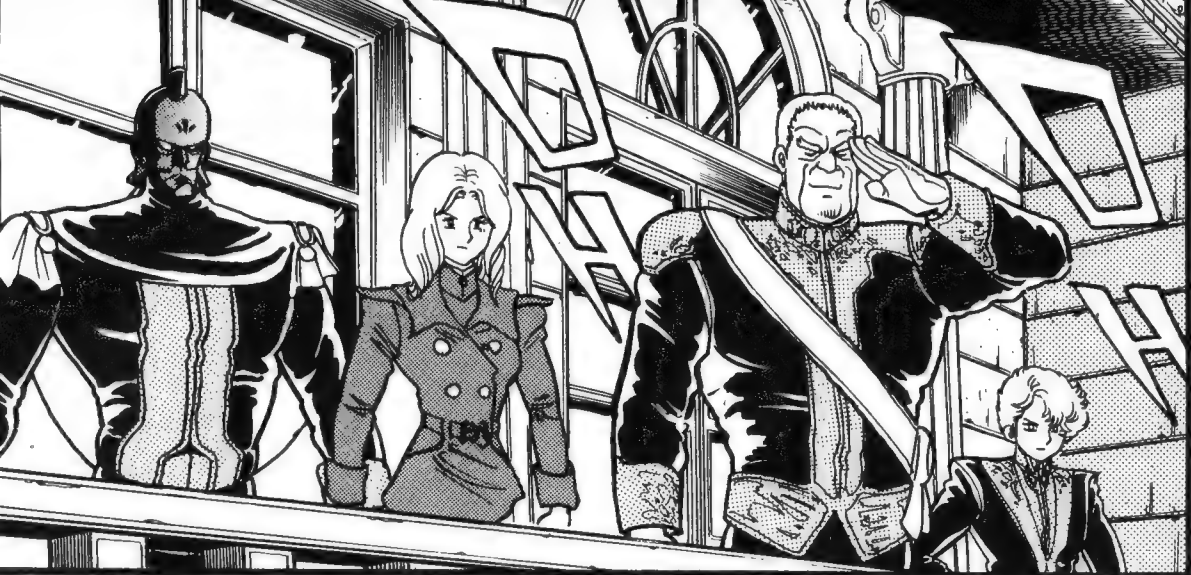
FRONTIER IV

VERA RONA... FIGLIA MIA... OSSERVA! QUELLO È IL **NOSTRO** POPOLO...

VERA... RONA?

SÌ! ORA TU **NON SEI PIÙ** CECILY FAIRCHILD! SEI LA PRINCIPESSA **VERA RONA**, DELLA GRANDE E NOBILE FAMIGLIA RONA...

SEI LA PRINCIPESSA DI QUESTO POSTO... FRONTIER IV... ANZI, PER MEGLIO DIRE... DI **COSMO BABILONIA**...

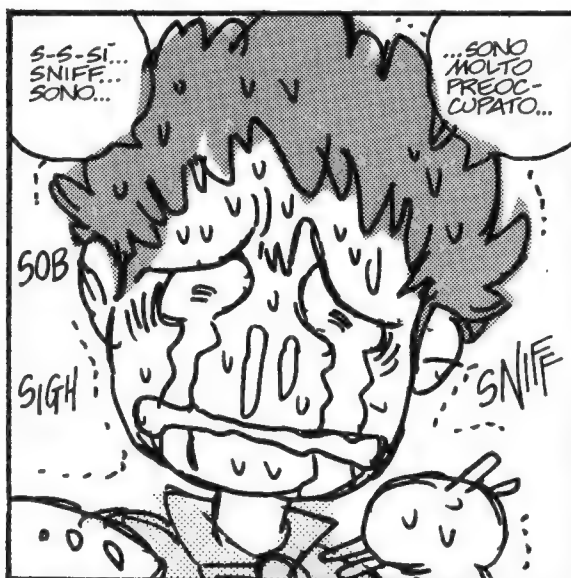
RIESCI A CAPIRE, MIA CARA **NIPOTE**?

PORTO SPAZIALE DI FRONTIER IV
E' ATROCE...
HMM... GIA'! CHIUNQUE SI TROVASSE IN QUESTO POSTO NON SI E' DI SICURO SALVATO, SORELLA MIA... GUARDA!
E... QUEL CARRO ARMATO... ?!
E' COMPLETAMENTE BRUCIATO... SE CI FOSSE STATO UN EQUIPAGGIO A BORDO, ORMAI SAREBBE RIDOTTO A UN MUCCHIETTO DI CENERE...
...
SEABOOK...

FRONTIER I
GNAM GNAM
GNAM GNAM
E' DAVVERO BUONO!
IO VOGLIO IL BIS!
ANCH'IO!
MAH!
COMANDANTE! IL RISO NON BASTA PIU'! CI STANNO DEPREDANDO LA DISPENSA!
QUESTI RAGAZZINI CHE ABBIAMO TROVATO A BORDO DI QUELLA NAVICELLA ALLA DERIVA MANGIANO COME ORSI! **QUALCUNO LI FERMI**!

EHM... BE'... DITEMI UN PO'. IMMAGINO CHE SIA STATO DIFFICILE...
...FUGGIRE DALLA FRONTIER IV ...IN FONDO, SIETE SOLO DEI RAGAZZINI...
AHA! MACCHE'! NON E' STATO AFFATTO DIFFICILE!
NON CI VUOLE TANTO A PILOTARE UNA STUPIDA NAVICELLA! EH EH... SONO UN ASSO IO CON QUESTE COSE!

SEMPRE A FARE IL FENOMENO, EH?

MMH... GIA'! IMMAGINO COMUNQUE CHE SIATE PIUTTOSTO PREOCCUPATI PER QUELLA RAGAZZA... UH... CECILY, VERO?
!
GLUP
COS...?!
SOB...

S-S-SI'... SNIFF... SONO...
...SONO MOLTO PREOCCUPATO...
SOB
SIGH
SNIFF
FRATELLINO MIO... CHE C'E'? NON TI VA PIU' DI MANGIARE?
...NE VOGLIO UN ALTRO...
MA NON C'E' PROPRIO ALCUN APPOGGIO DALLA TERRA?

QUESTO E' SEMPRE SEABOOK, NON PREOCCUPATEVI.

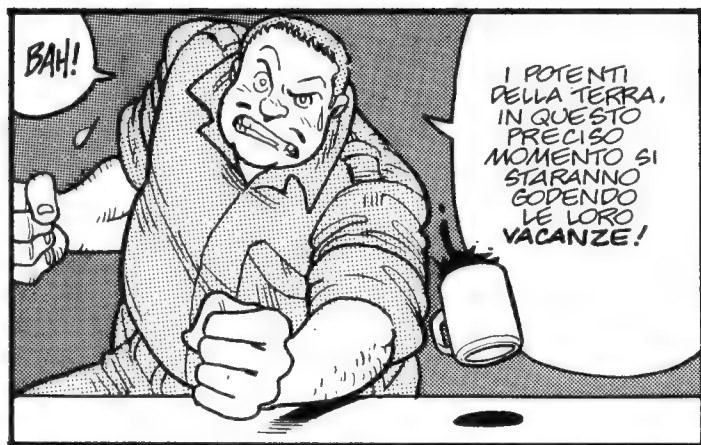
BAH!

I POTENTI DELLA TERRA, IN QUESTO PRECISO MOMENTO SI STARANNO GODENDO LE LORO **VACANZE!**

E' ASSURDO...

QUELLI DELLA TERRA CONSIDERANO NOI ABITANTI DELLE COLONIE **ESSERI INFERIORI!** PER LORO SIAMO MENO CHE **BESTIE!**

MENO CHE BESTIE ?!?

UGH...

BE' COMUNQUE LASCIATEVI DIRE CHE SIETE STATI MOLTO FORTUNATI A INCROCIARE LA TRAIETTORIA DELLA NOSTRA **NAVE SCUOLA!**

AH! SICURAMENTE! SARA' STATO UN PREMIO PER ESSERMI COMPORTATO BENE IN UNA MIA **VITA PRECEDENTE!**

A PROPOSITO, COSA SAREBBE LA COSA INTERESSANTE CHE MI VOLEVI FAR VEDERE?

ZITTO E SEGUIMI!

WIIIINNN

EHI! MA QUESTA E' L'OFFICINA... CASPITA, E' PROPRIO GRANDE!

ECCOCI ARRIVATI! DA' UN PO' UN'OCCHIATA A **QUELLO!**

COS...?!?

MA QUESTO E'...

NON PUÒ ESSERE VERO...

CHE TI PRENDE, SEABOOK?! STAI POCO BENE?!

NON SARÀ CERTO LA PRIMA VOLTA CHE VEDI UN MOBILE-SUIT, VERO?!

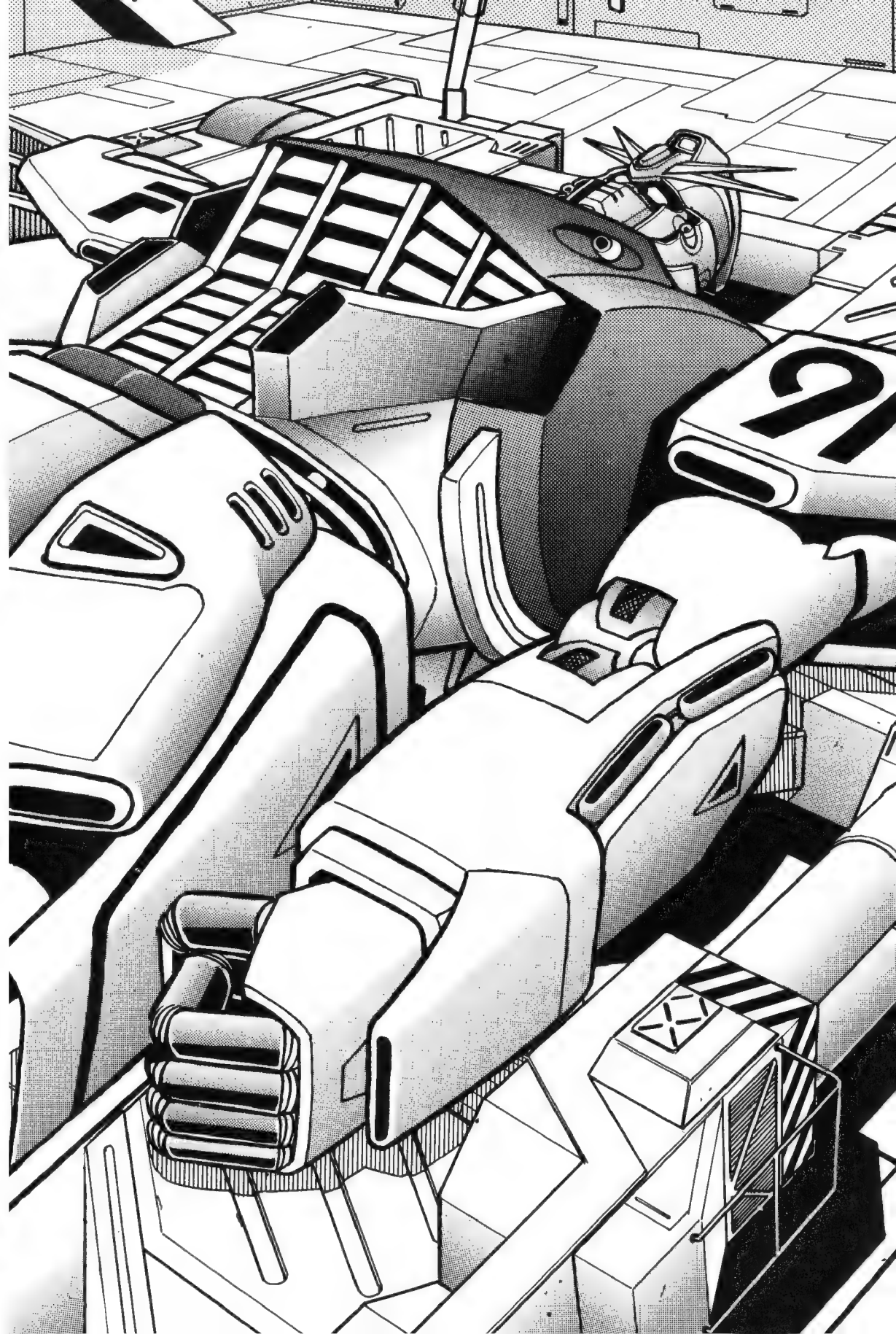
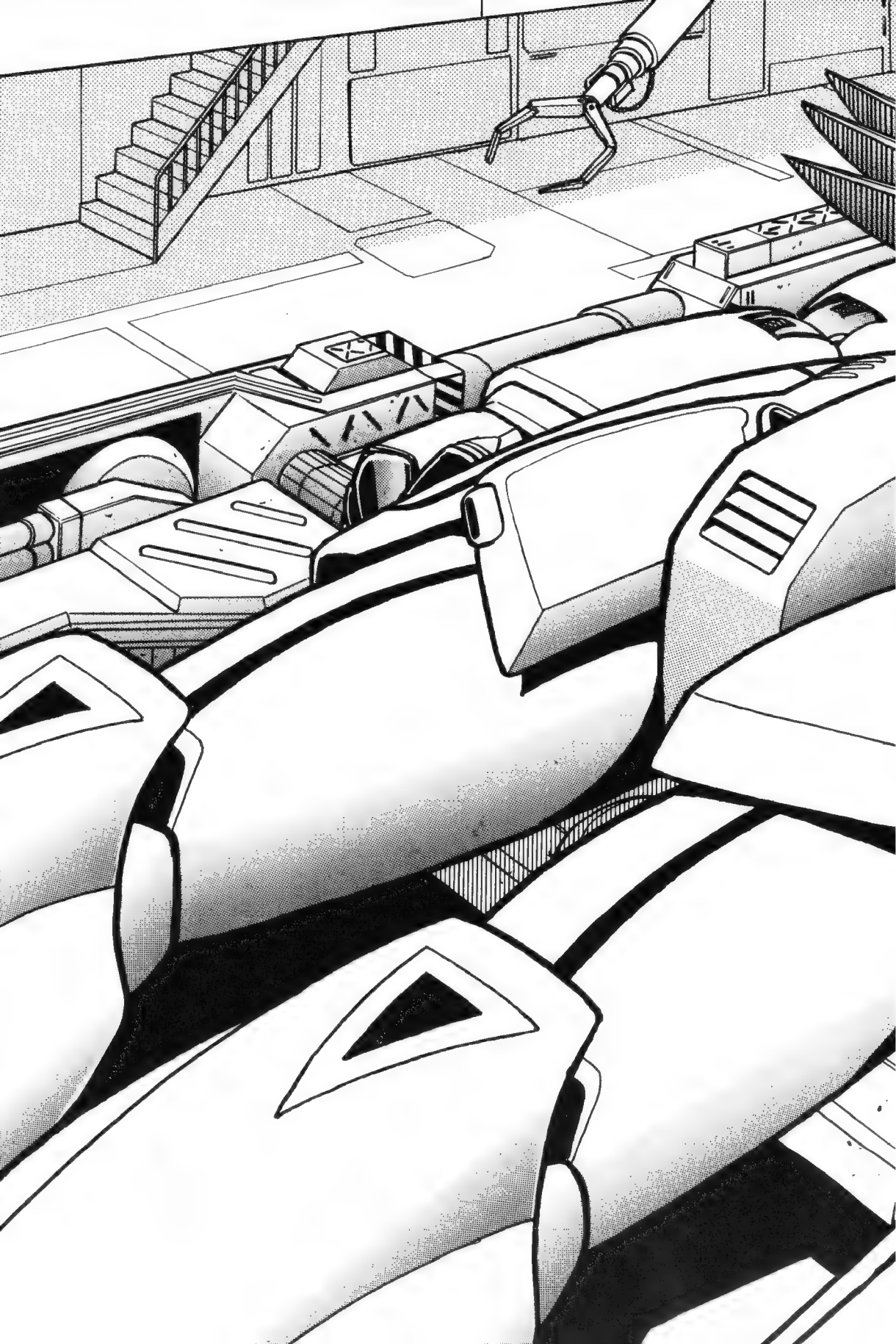
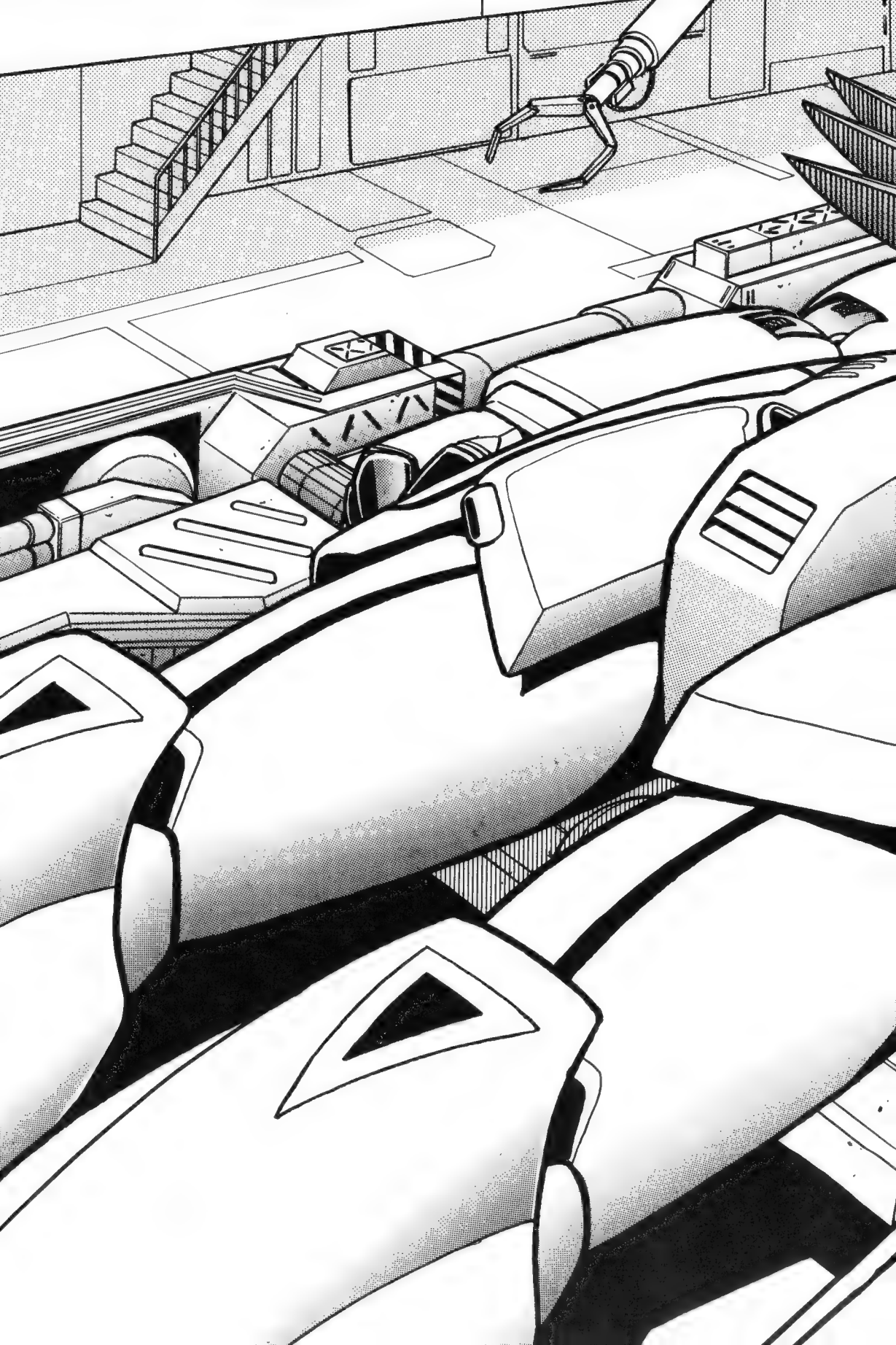
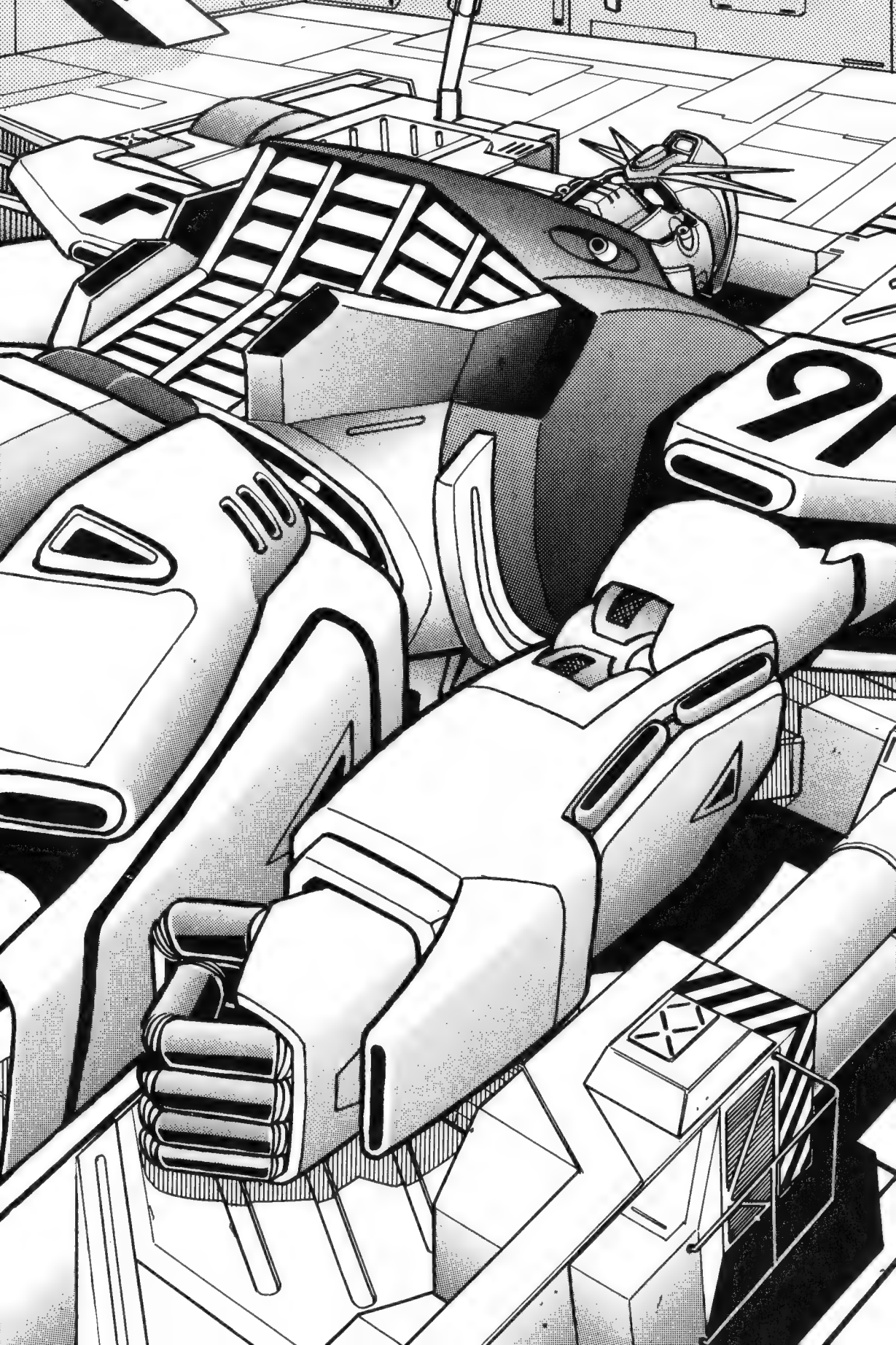
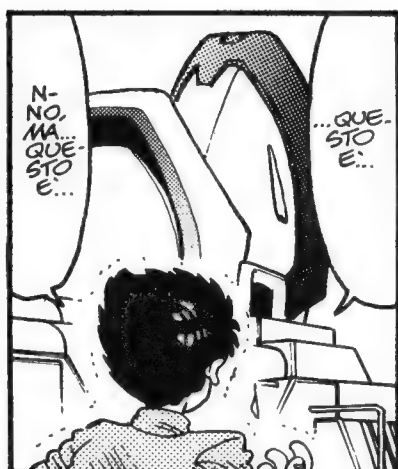
N-NO, MA... QUESTO È...

...QUESTO È...

...È IL MOBILE-SUIT CHE APPARE IN CONTINUAZIONE NEI MIEI SOGNI, SENZA CHE IO NE ABBIA **MAI** CAPITO IL MOTIVO!

PER QUALE MOTIVO SI TROVA IN UN POSTO DEL GENERE !?

E' STUPENDO! ♡

LIZ!

QUESTO E' IL **GUNDAM FORMULA 91** ...O COME LO CHIAMIAMO NOI, **F-91**...

SONO SICURA CHE CON QUESTO SARÀ POSSIBILE DISTRUGGERE TUTTE LE ARMATE DI CROSSBONE VANGUARD!
OH, CERTO, SE SOLO POTESSE MUOVERSI...
COME SAREBBE? NON RIUSCITE A RENDERLO OPERATIVO?
EH, NO... A CAUSA DEL CODICE SEGRETO DEL TERZO CIRCUITO...
NON SIAMO ANCORA RIUSCITI A DECIFRARLO...
SEMBRA CHE LA DOTTORESSA **ARNO** AVESSE INSERITO IN QUESTO MONITOR UN SUGGERIMENTO RIGUARDO AL CODICE!
LA... LA DOTTORESSA ARNO ?!?
EHI, MA QUESTA È...
...È NOSTRA MADRE!

VOSTRA MADRE? VUOI DIRE CHE...?

ECCO PERCHÈ!

QUANDO ERAVAMO ANCORA PICCOLI, NOSTRA MADRE PARTÌ...

...SE NE ANDÒ DA CASA PER STUDIARE I BIO-COMPUTER...

ALLORA ERA A **QUESTO** CHE STAVA LAVORANDO!

SENTI... CALMATI, PER FAVORE! **PIANTALA!**

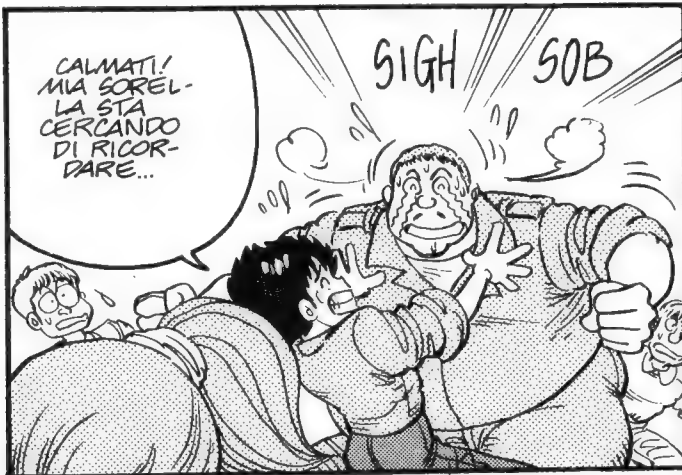
MA ALLORA QUESTO È IL GUNDAM DELLA ***MAMMA!***

A TUTTE LE UNITA'! SIAMO IN PROSSIMITA' DI FRONTIERI ...
DATE IL VIA ALL'ATTACCO!

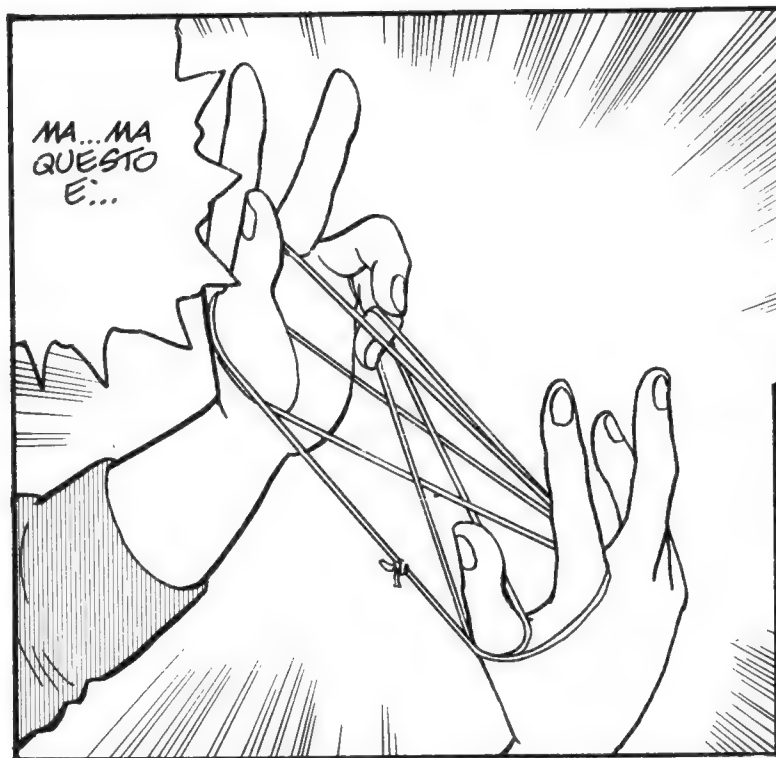
COSA!? HAI SCOPERTO IL CODICE SEGRETO DEI CIRCUITI DI F-91!?

CHE TIPO!

SIGH SOB

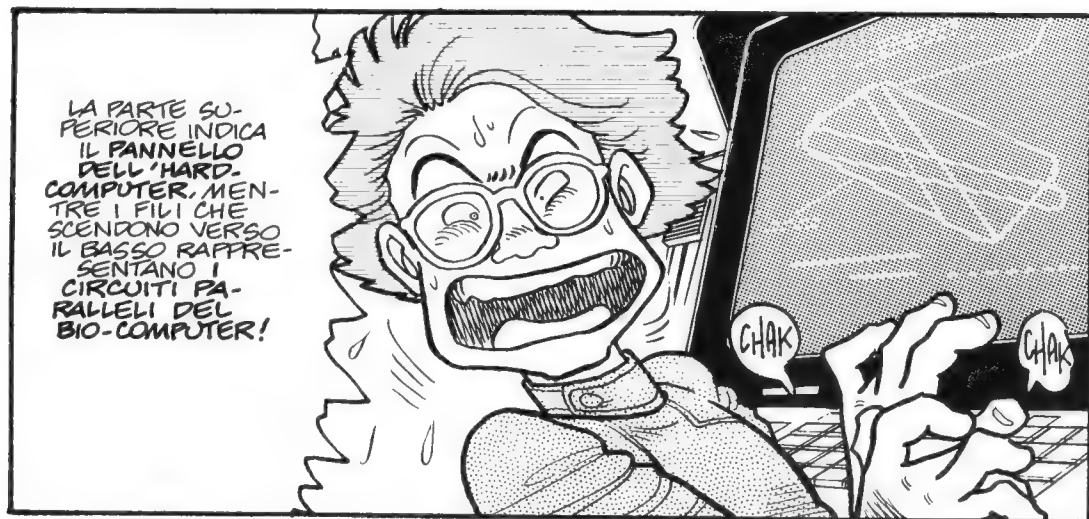
CALMATI! MIA SOREL-LA STA CERCANDO DI RICOR-DARE...

ECCO QUA!

E' PRONTO! BE', NON E' COSI' DIFFI-CILE DA SCOPRIRE, QUESTO CODICE SEGRETO!

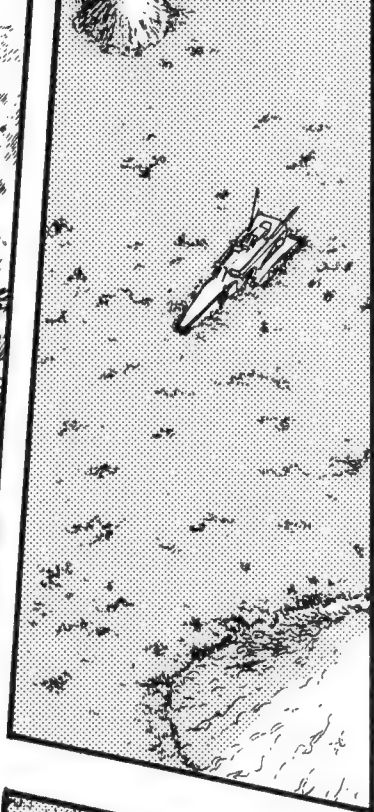
MA... MA QUESTO E'...

...UN RIPI-GLINO!?

CHIEDO SCUSA...

QUESTA PROPRIO NON LA REGGO!

QUESTA E' LA FIGURA DEL PONTE SOSPESO!
IL PONTE SOSPESO...
NON POSSO CREDERCI!
NON POSSO CREDERCI!
E' PROPRIO QUESTO!
ZOOOOOM
CHE ?!?
IL PONTE SOSPESO!
IL COLLEGAMENTO... SONO I CIRCUITI!
LA PARTE SUPERIORE INDICA IL PANNELLO DELL'HARD-COMPUTER, MENTRE I FILI CHE SCENDONO VERSO IL BASSO RAPPRESENTANO I CIRCUITI PARALLELI DEL BIO-COMPUTER!
CHAK
CHAK
MA NON POTREBBE ABBASSARE UN PO' LA VOCE?

STUPENDO! IN QUESTO MODO POTREMO FAR FUNZIONARE L'F-91!
PAPÀ!
EHM... VERAMENTE NOI NON SIAMO PARENTI!
CLAP CLAP CLAP
SBRIGATEVI CON L'INSTALLAZIONE DEI CAVI DI COLLEGAMENTO!

SIAMO DIRETTI VERSO IL CENTRO URBANO!

UN MOMENTO! COS'È QUELLA?!

È UNA CORAZZATA FEDERALE!

CLANK

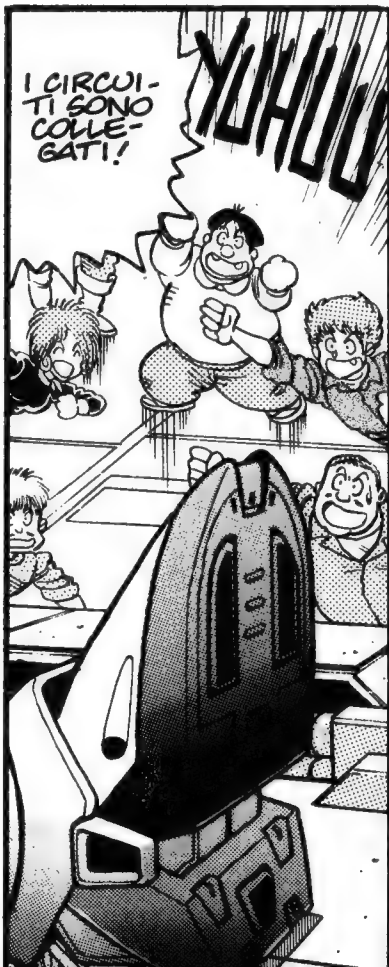
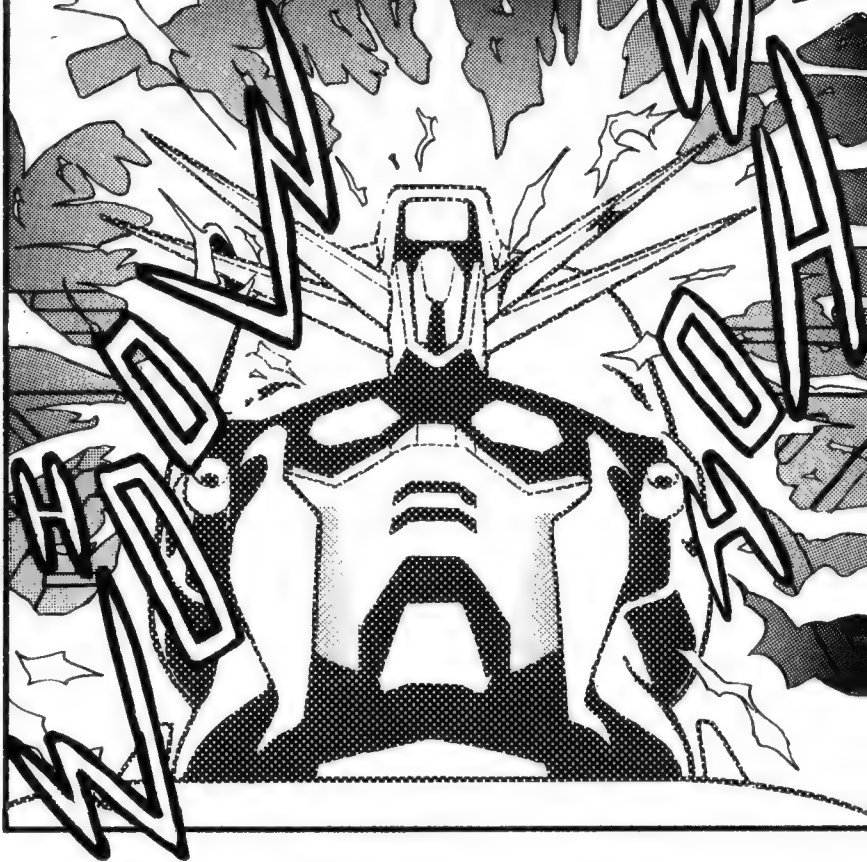
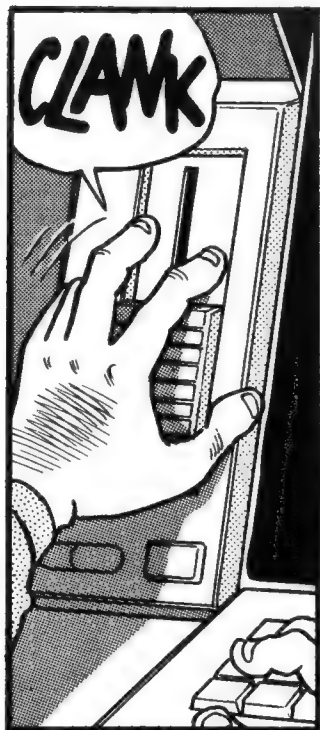
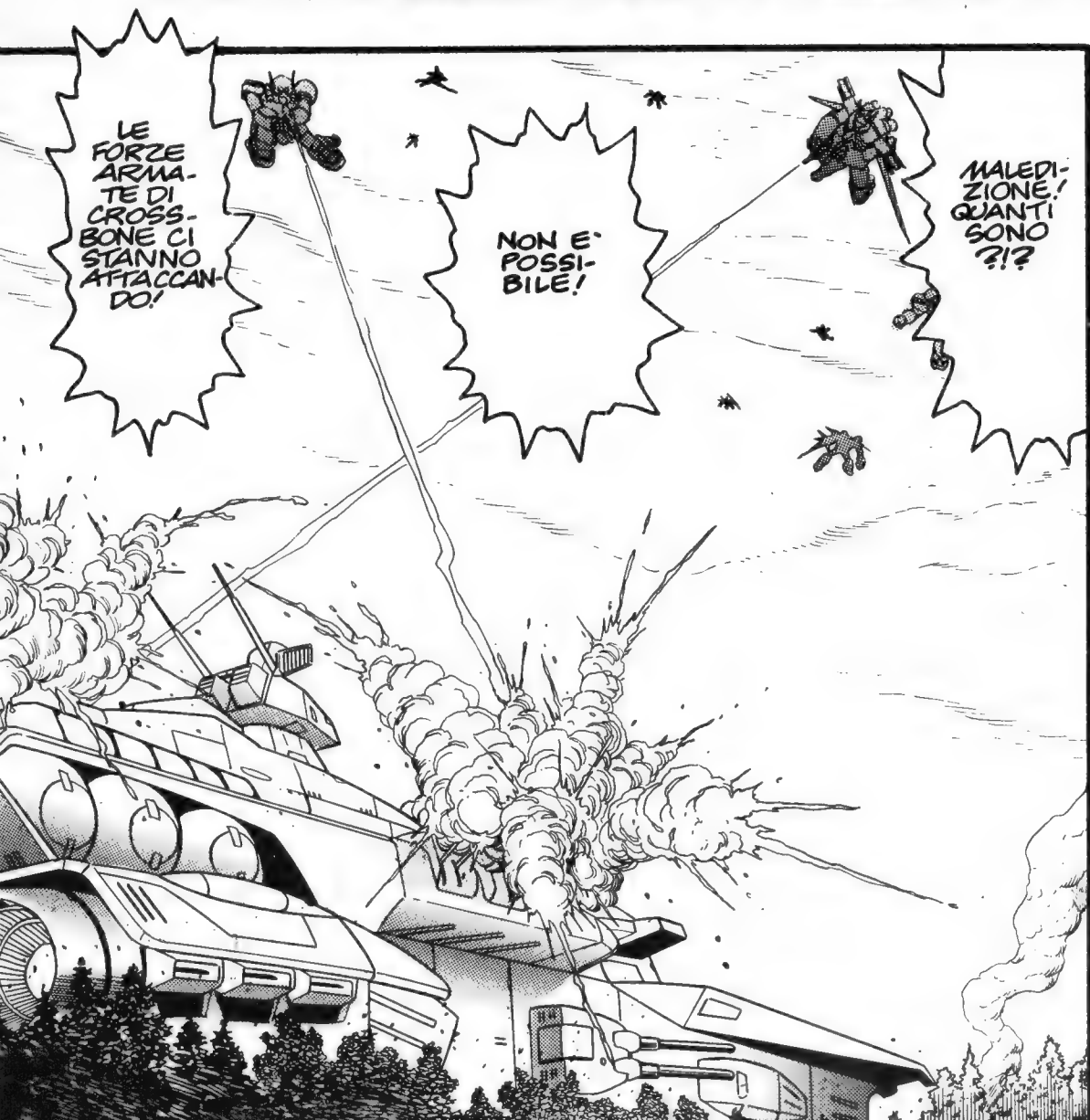
YUHUU

I CIRCUI-
TI SONO
COLLE-
GATI!

IL
GUNDAM
F-91
DELLA
MAMMA...
STA PER
MUOVERSI...

SÌ... È
DAVVERO
COMMOVENTE...

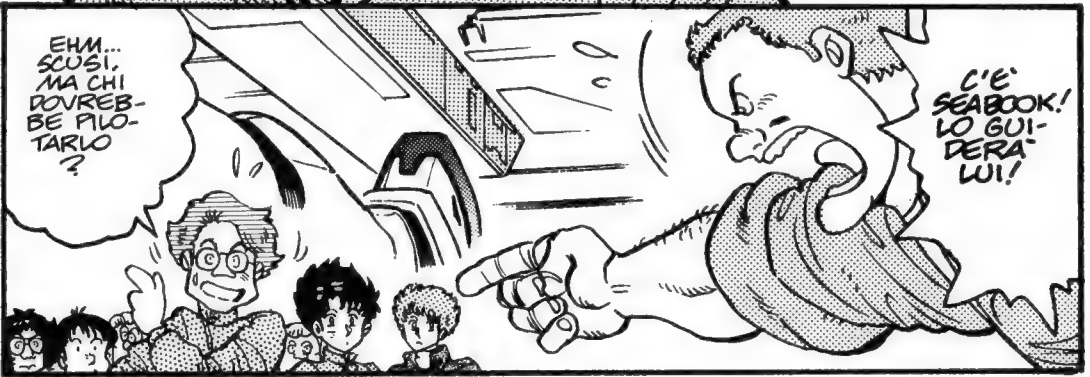
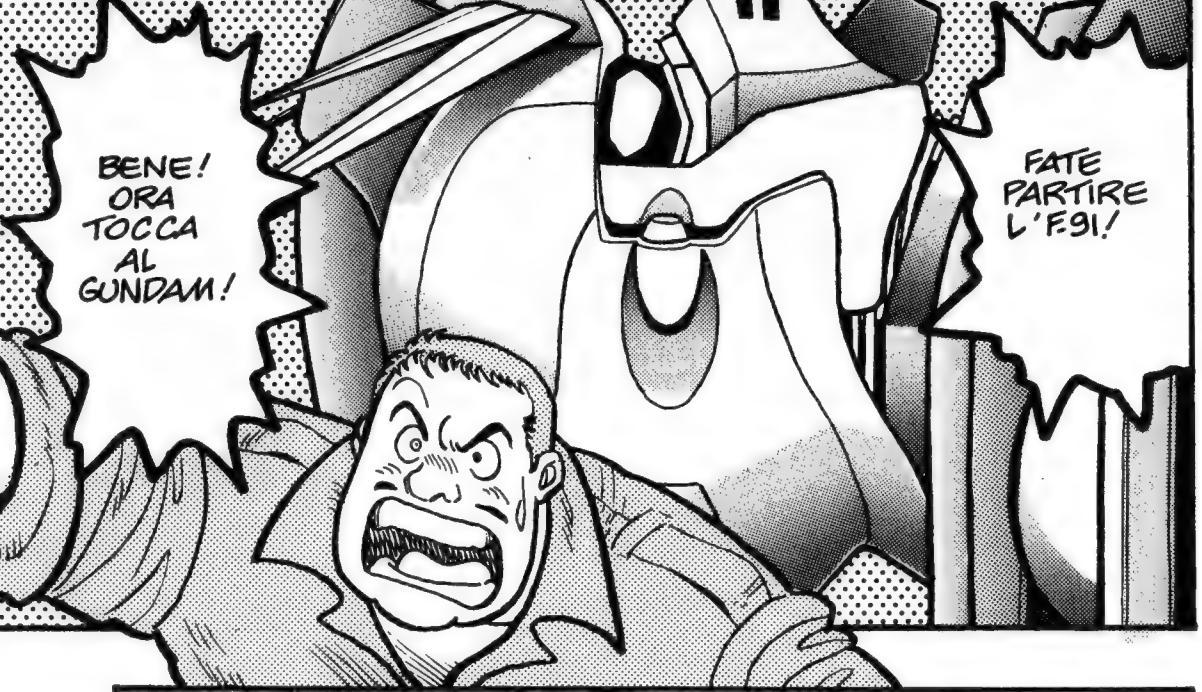
QUI
NON
SI COM-
MUOVE
NESSUNO
...

GROOR
CO... COSA ?!
TUM
CHE... ?!?

MALEDIZIONE! QUANTI SONO ?!?
NON E' POSSIBILE!
LE FORZE ARMATE DI CROSSBONE CI STANNO ATTACCANDO!

DANNATI!!

CONTRAT-TACCARE CON L'HEAVY-GUN!

AGLI...

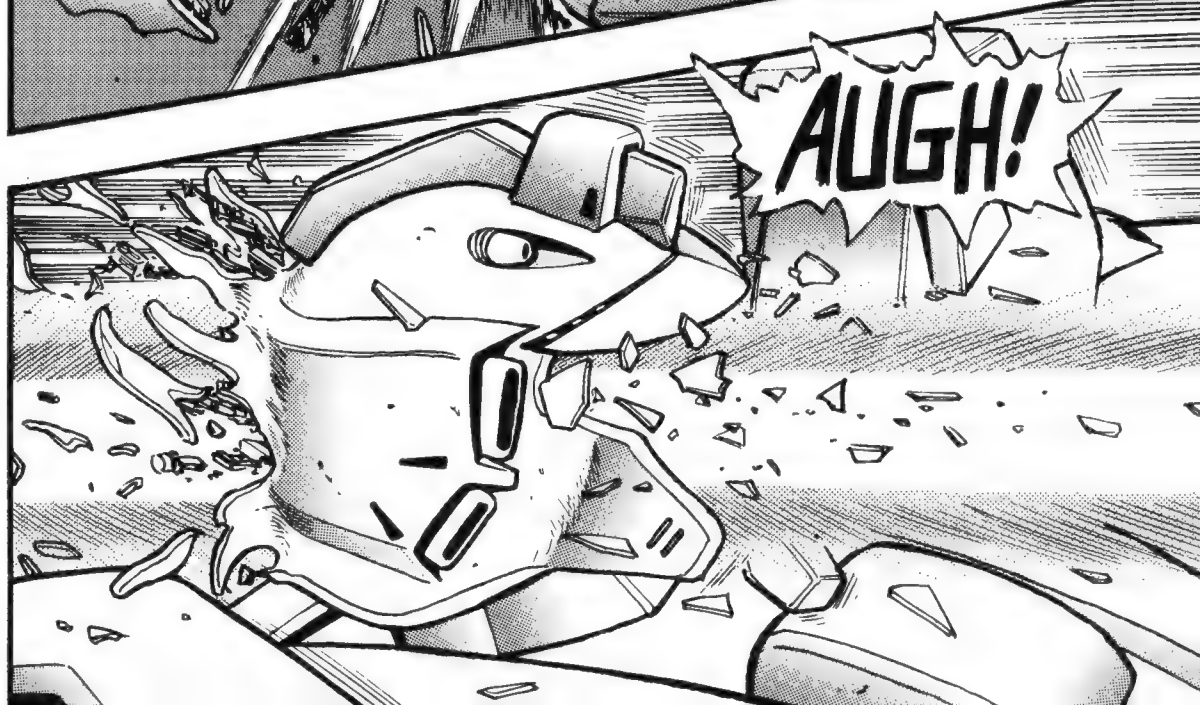
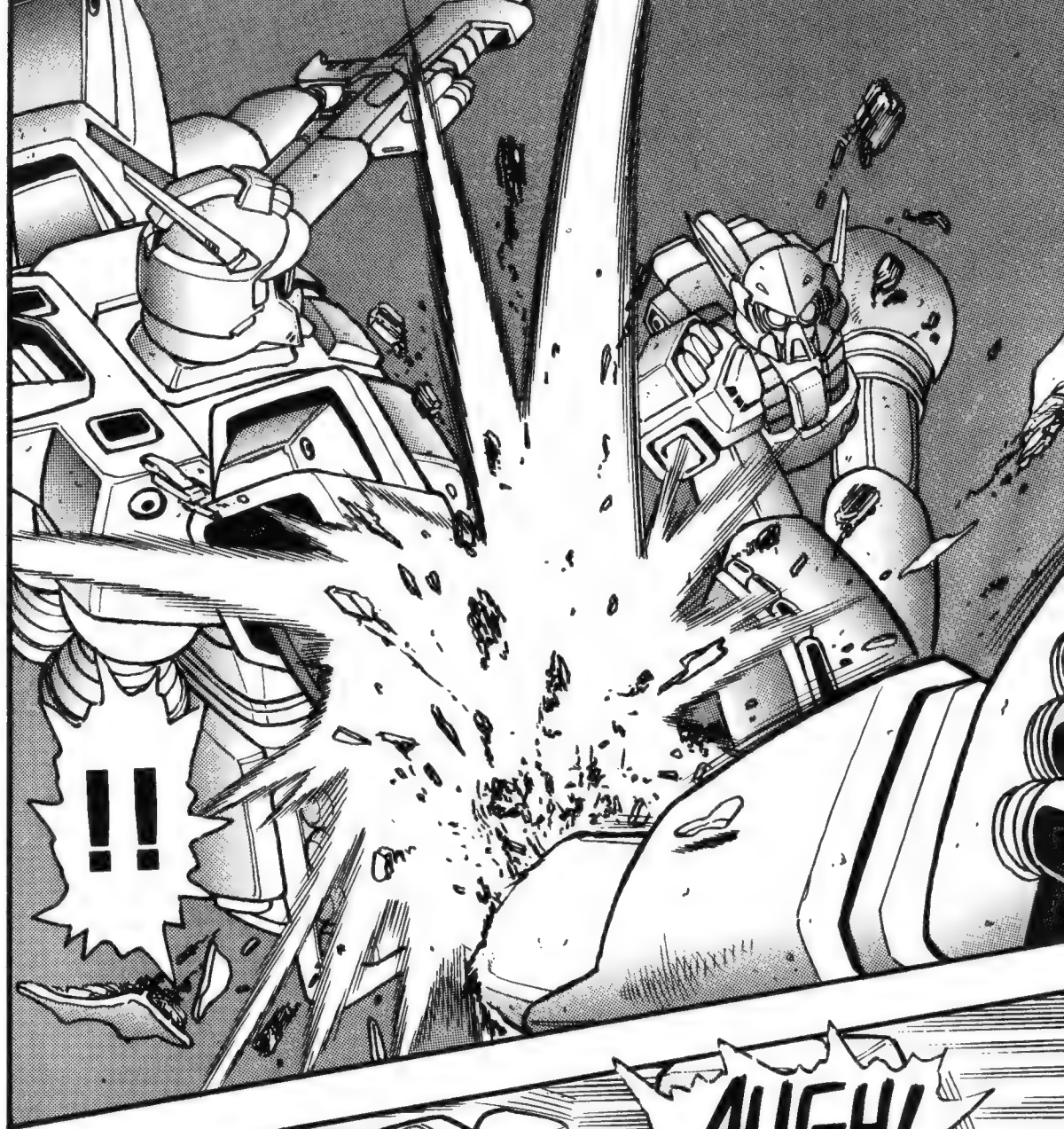
...AGLI ORDI-NI!

BENE! ORA TOCCA AL GUNDAM!
FATE PARTIRE L'F.91!
EHM... SCUSI, MA CHI DOVREBBE PILOTARLO?
C'È SEABOOK! LO GUIDERÀ LUI!
UH?
COOSA?
FREQUENTI LA FACOLTÀ DI INGEGNERIA NON È COSÌ? E POI SEI IL FIGLIO DELLA DOTTORESSA ARNO...
SEI IL PIÙ ADATTO!
RAGIONAMENTO MOLTO INTERESSANTE...

MA... COMANDANTE! E' IMPOSSIBILE!
INNANZI TUTTO, SEABOOK, NON HA MAI PILOTATO...
CREDO CHE SIA UNA PROPOSTA INTERESSANTE...
COME?
LO FARÒ!
VI FARÒ VEDERE DI COSA SONO CAPACE!
FRATELLINO MIO! SEI SICURO?
EH! EH!
SARÀ COME BERE UN BICCHIER D'ACQUA!
AH, CHE BELLO! NON STO PIÙ NELLA PELLE!

NON INDOSSI LA TUTA DA PILOTA?

NON FARMI RIDERE! NON HO TEMPO DA PERDERE!

A PROPOSITO... NON DIMENTICARE DI VIDEOREGISTRARE LE SCENE PIÙ INTERESSANTI!

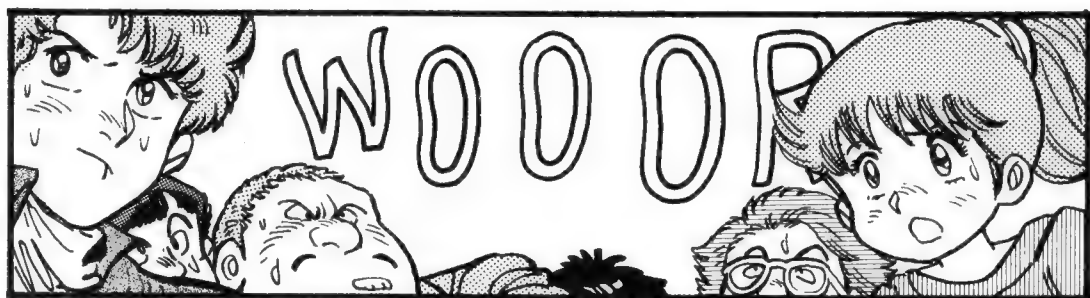
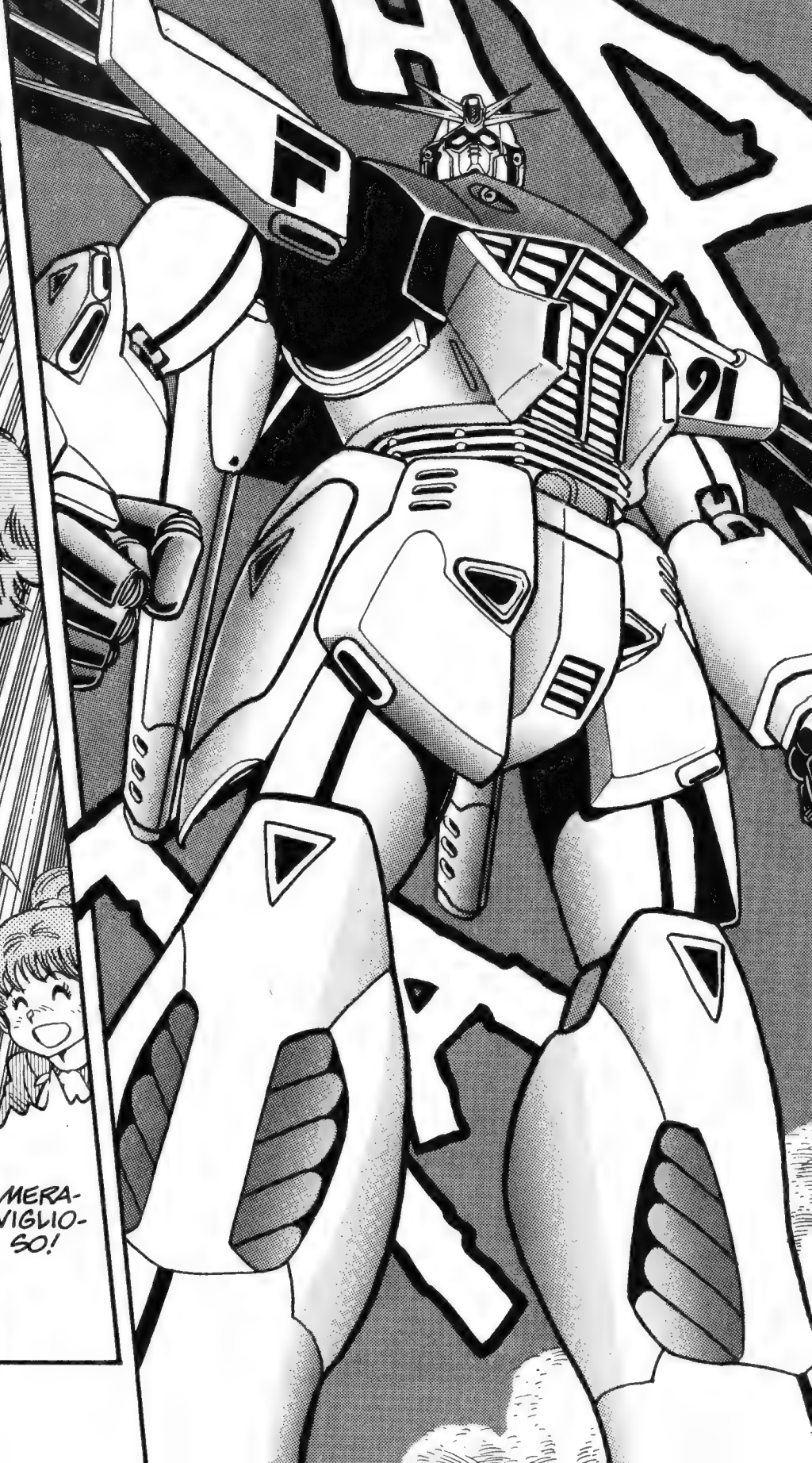
!!
AUGH!

ACCIDENTI! L'HEAVY-GUN E' STATO DISTRUTTO!
BADOM
BAH!
FAI PRESTO, SEABOOK!

ORA TOCCA A ME! ARRIVO, BASTARDI!

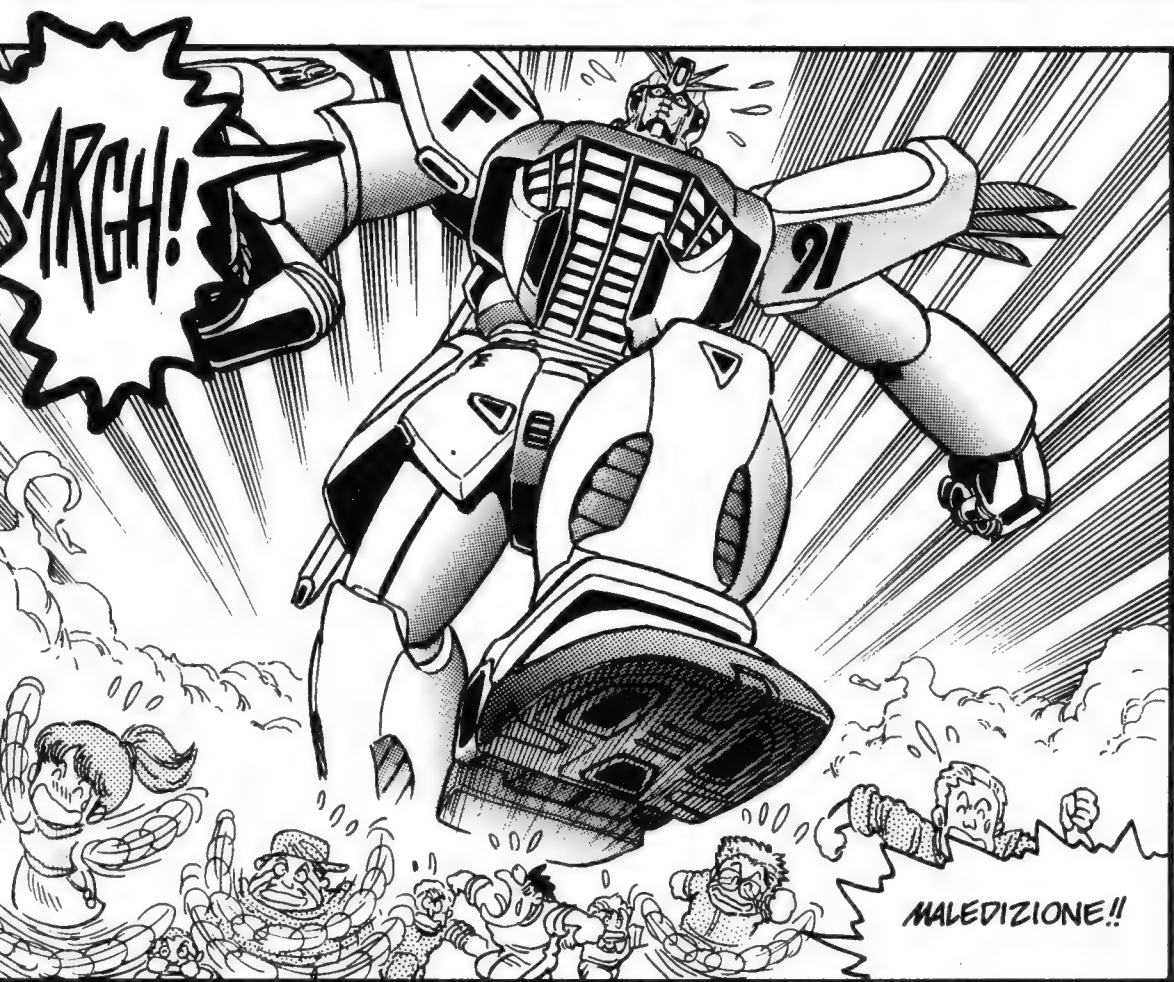
CLANK

WOOO

F
91

OOH! È STUPENDO!

MERAVIGLIOSO!

AH AH AH! AVETE VISTO?!

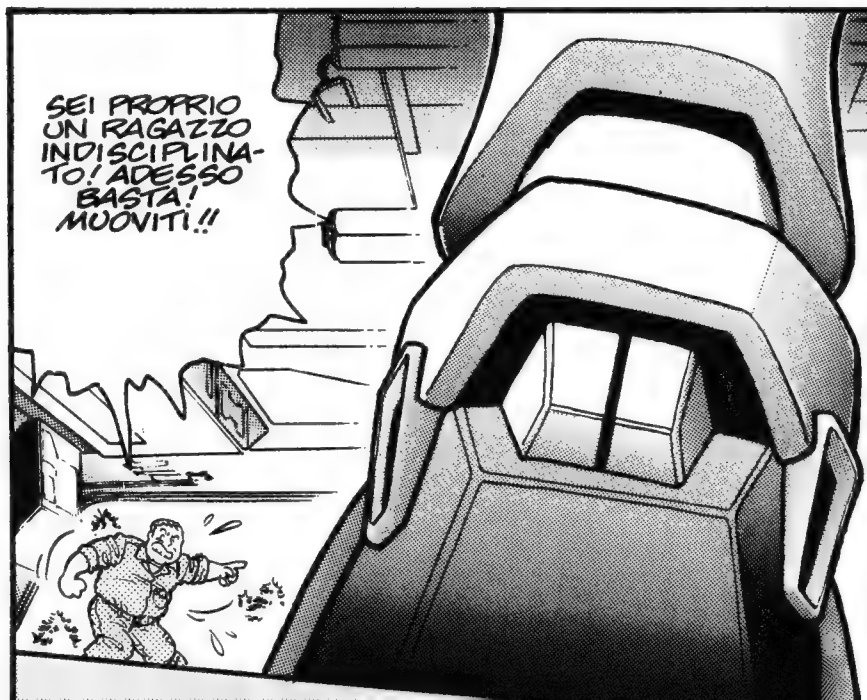
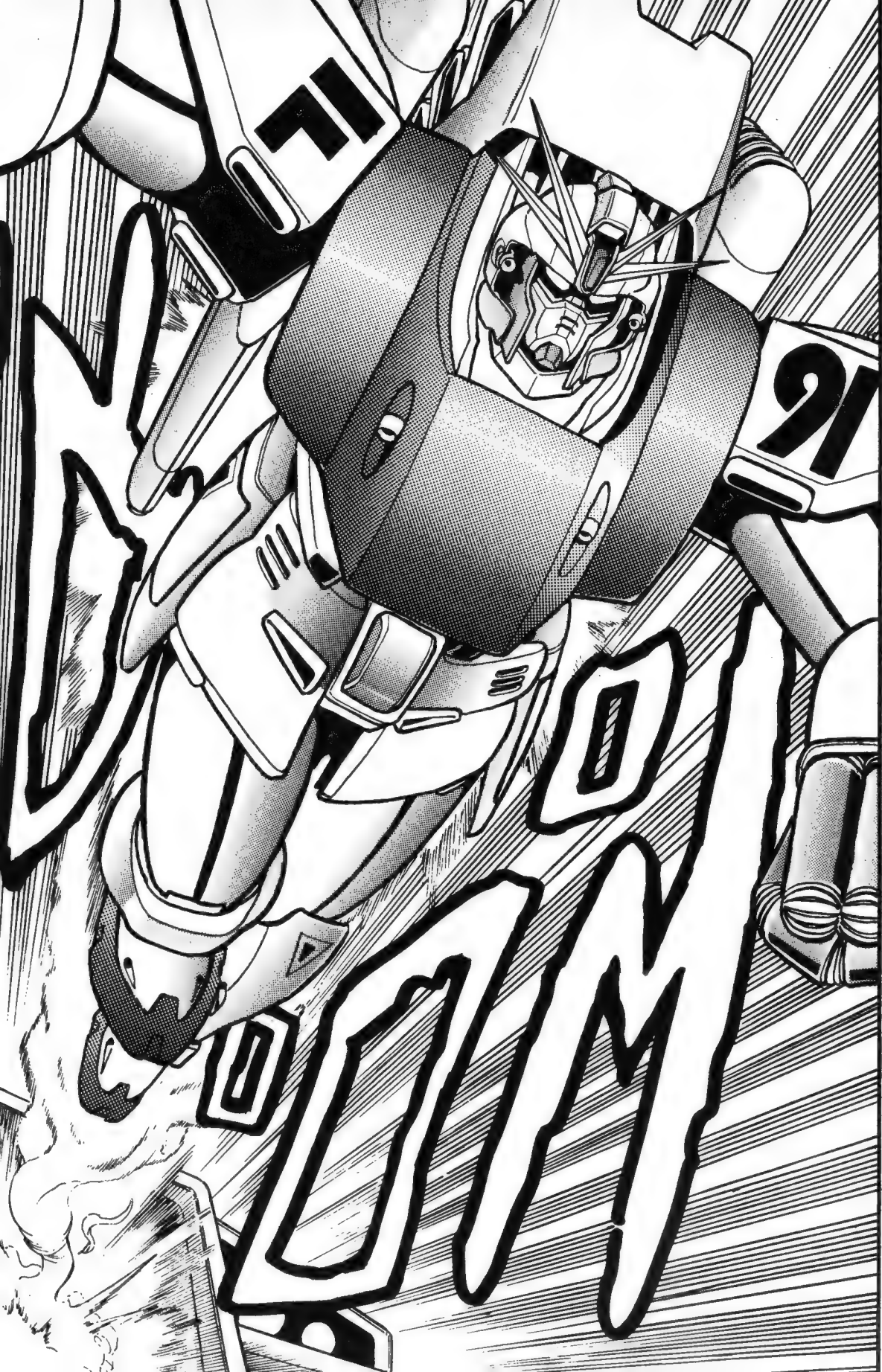
OH! A COSA SERVIRÀ QUESTA LEVA !?

CLANK

ARGH!

MALEDIZIONE!!

MA CHE, SEI SCEMO? VUOI FARCI DI-VENTARE TUT-TI DELLE FRITTELLE?

AH! AH! AH!
AIUTOO!!
MA ALLORA LO FAI APPOSTA?!!
EHM...
SCUSA... VOLEVO FARMI DUE RISATE...
CHE TIPO!
SEI PROPRIO UN RAGAZZO INDISCIPLINATO! ADESSO BASTA! MUOVITI!!
GUNDAM F.91! PARTENZA!
CLANK

DOOM

E CHI DIAVOLO E' QUESTO ?!

AH AH AH! LO VUOI PROPRIO SAPERE ?

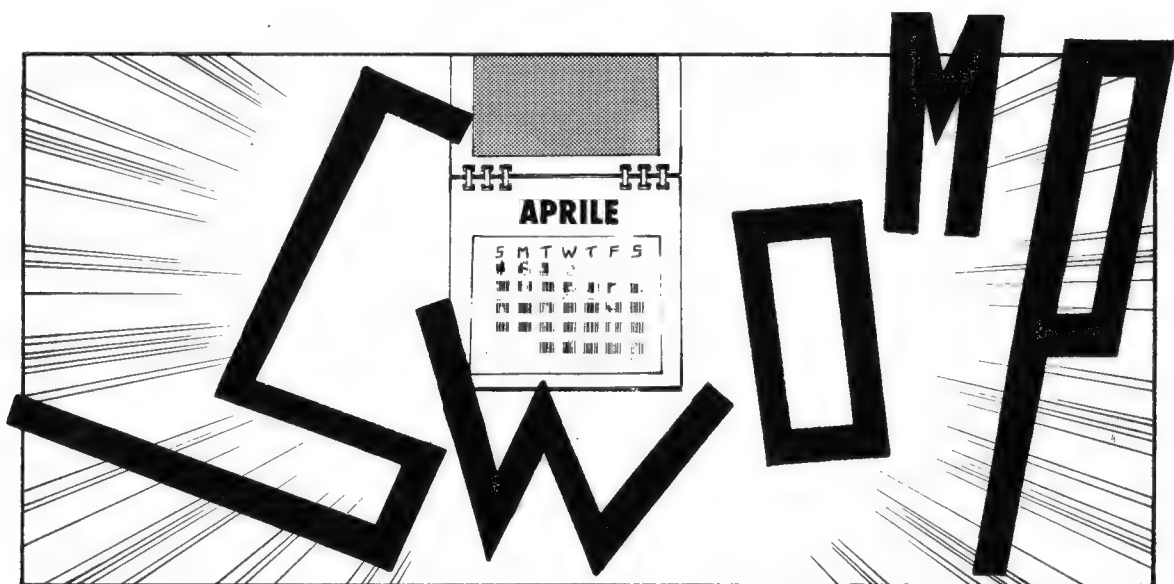
APRI BENE LE ORECCHIE E IMPARALO A MEMORIA!

QUESTO E' IL GUN-DAM F-91!!
ARGH!!
ACCIDENTI... QUEL RAGAZZO... SEABOOK...
...E' UN VERO NEW-TYPE! E' UN NEW-TYPE!
FINE DELL'EPISODIO

OOH... E' ARRIVATO APRILE...

SWOMP

APRILE

S M T W T F S

EHM... SÌ... COME ABBIAMO DETTO, E' APRILE...

APRILE

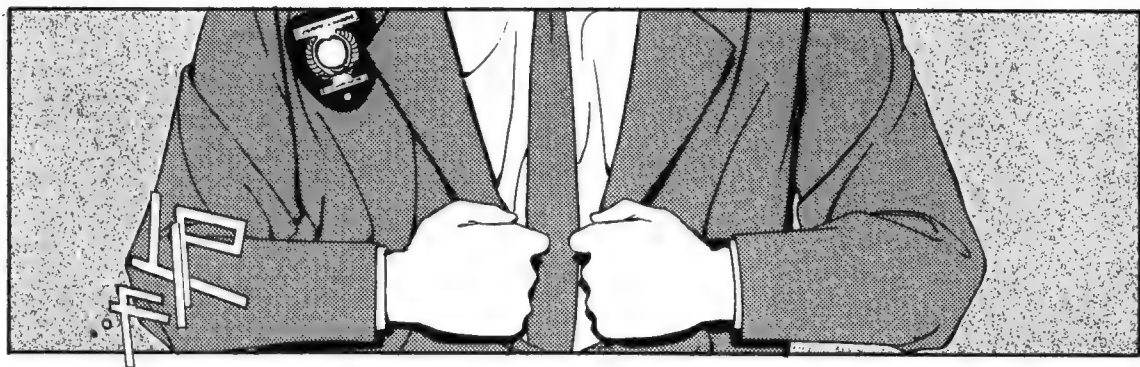
VA BENE! ABBIAMO CAPITO! E' APRILE!!

MENU.14 [SLEEP]

スリープ

...PERCIÒ È ARRIVATA LA PRIMAVERA!!

MENU.14 [SLEEP]
スリープ

...PERCIÒ È
ARRIVATA
LA PRIMA-
VERA!!

MMN...
MBL
EHI, TOSHI, COSA SIGNIFICA QUEL VESTITO?
COME SAREBBE? SVEGLIA, NACHI!
GRAT GRAT
È LA MIA DIVISA SCOLASTICA!
SCUSA, MA NON SI CAPISCE, GUARDANDOLA?
MA ALLA TUA SCUOLA NON SI PORTAVANO DEI VESTITI NORMALI, UNA VOLTA?
È PER QUESTO CHE AVEVI SCELTO QUELLA SCUOLA, SE NON SBAGLIO...
SÌ, CERTO... SOLO CHE IL MESE SCORSO LA NOSTRA SCUOLA È STATA DISTRUTTA!* OGGI SI INAUGURA IL NUOVO EDIFICIO SCOLASTICO.
PER DI PIÙ, INIZIA IL NUOVO QUADRIMESTRE
E PER L'OCCASIONE È STATA INTRODOTTA ANCHE LA DIVISA!

* DA NOI È ACCADUTO DUE MESI FA, SU KAPPA 20. RICORDATE LO SCONTRO ASSEMBLER-MEGUMI? _KB

YAWHN

DIO MIO!

AAHUFF...

GNM GNM... AH ...VA BENE ...HO CAPITO...

INSOMMA...

MA CHE TI SUCCEDE, NACHI? PERCHÈ SBADIGLI IN QUESTO MODO ASSURDO?

PERCHÈ SBADIGLIO?

PERCHÈ HO UN SONNO TREMENDO...

HAI **SONNO**? NON DIRMI CHE HAI PASSATO TUTTA LA NOTTE IN **BIANCO**?

MACCHÈ BIANCO...

HO DORMITO DICIASSETTE ORE!

YAWNNN

CHEPPALLE... PERCHÈ HO TUTTO QUESTO SONNO?

CIABATT CIABATT

E POI, FRA POCO DOVRÒ ANDARE IN UFFICIO! COME FACCIO?... AHUNN...

MAH...

BUONGIORNO, TOSHI!

FAT

OH... BUONGIORNO ASSEMBLER...
YAWNNNn
...
AHUFF...
A-ASSEMBLER... NON MI DIRE CHE ANCHE TU...
NON SO PERCHE; MA HO UN SONNO TERRIBILE!
...COMUNQUE SIA DOBBIAMO ANDARE A SCUOLA!
NON VOGLIO ANDARCI... HO SONNO...
OGGI NON POSSIAMO ARRIVARE IN RITARDO!
OH... ANDIAMO A SCUOLA?

CHE...CHE CI FAI, VESTITA COSÌ, COMPILER?
GUARDATI! STAI GIÀ BEVENDO DI PRIMA MATTINA!
EH EH...
E A TE CHE IMPORTA? OGGI BUTTA COSÌ... PROBLEMI?
MAH!
CORAGGIO, ANDIAMO A SCUOLA!
A-HA!

MI RACCOMANDO... ≋HIC≋... **STUDIATE!**

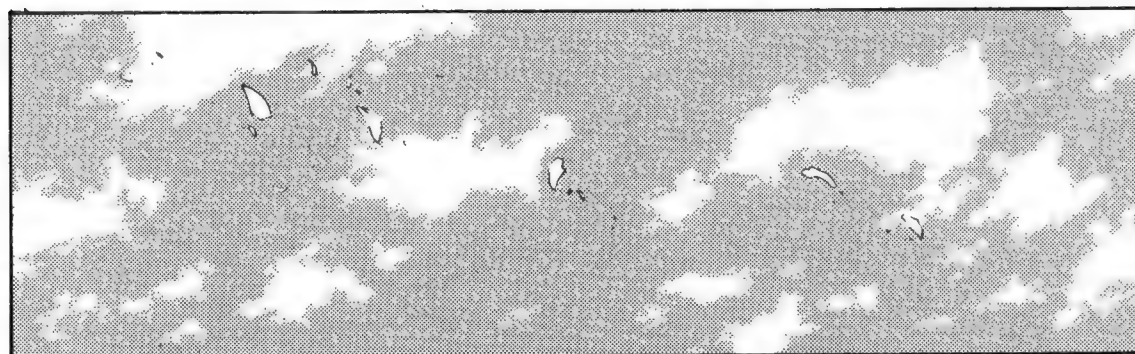
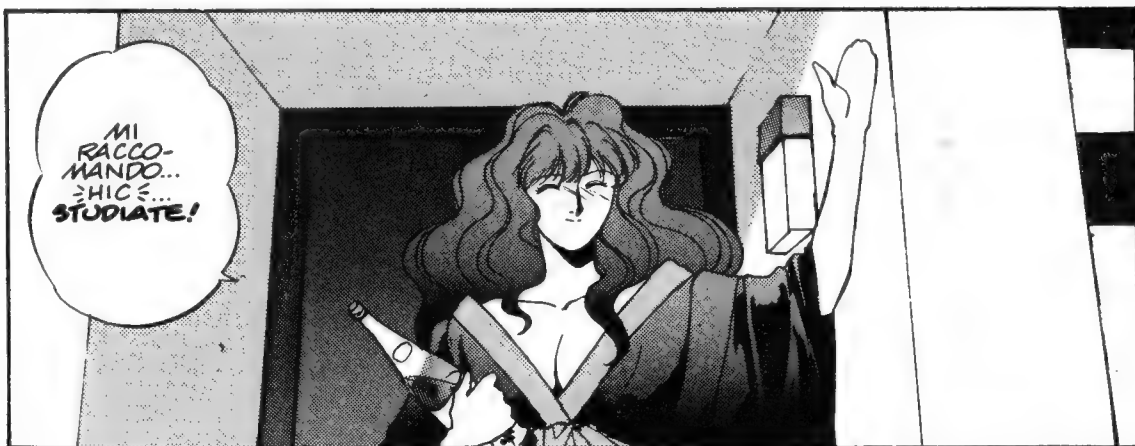
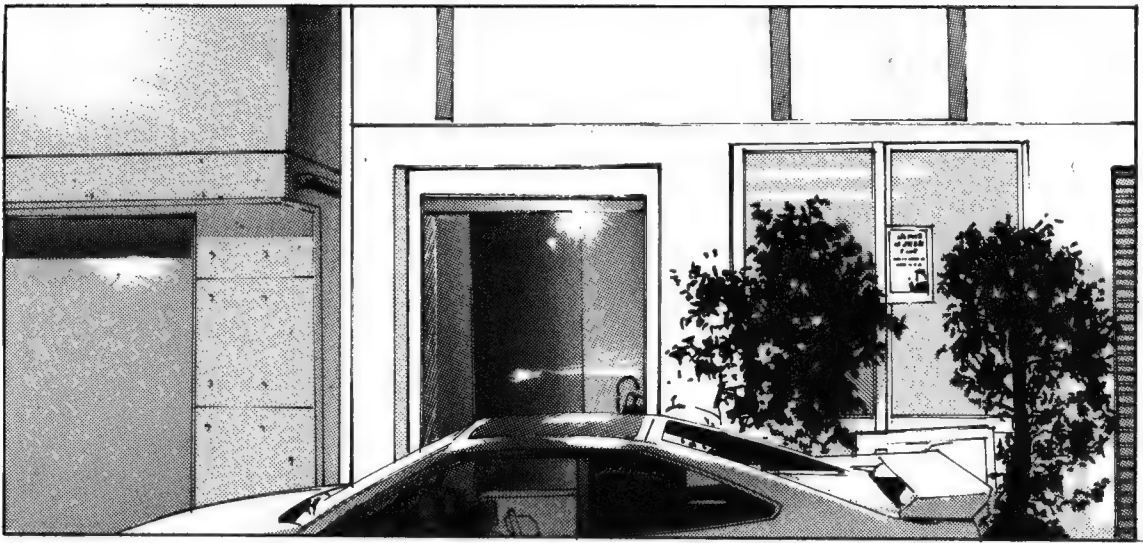
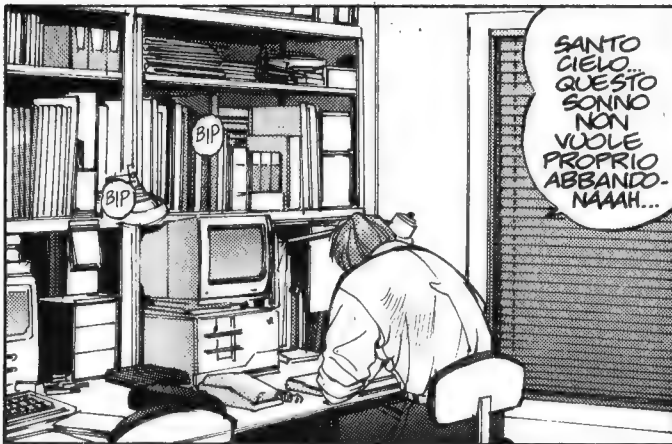
EHI, NACHI! E TU DOVE ≋HIC≋ STAI ANDANDO?

DOVE VUOI CHE VADA? IN OFFICIO A **LAVORARE**, NO?

AH, PERCHE'? ≋HIC≋ TU **LAVORI?!**

MA SI PUO'?

RED PARADISE S.R.L.

BIP
BIP
BIP
BIP
SANTO CIELO... QUESTO SONNO NON VUOLE PROPRIO ABBANDO-NAAAH...
...AHJAAHH...

NA-NACHI... COSA STAI FACENDO?!?
OH... BUONGIORNO, MAKI CARA!
COME?! COSA?! CHI?!? DA QUANDO...
CLICK
CLICK
MA CHE...?
COSA VUOI CHE FACCIA? STO LAVORANDO, NO?
EH EH
CHE C'È? NON CI VEDI BENE?
CO-COS'HAI DETTO?!?
MA CHE...?
È PAZZESCO! VENITE A VEDERE!
RAGAZZI! È INCREDIBILE! NACHI STA LAVORANDO!!

CHE RAZZA DI REAZIONE! SEMBRA QUASI CHE IO DI SOLITO **NON LAVORI**...

E POI, QUESTO LAVORO DEVO FINIRLO ENTRO **OGGI**!

LE GIURO CHE È LA VERITÀ, SIGNOR SEMAI!

MMH... INTERESSANTE...

QUESTA È PROPRIO UNA NOVITÀ!

UNA COSA DEL GENERE CAPITA RARAMENTE, NON È COSÌ?

IN OGNI CASO... OGGI IL CLIMA È MOLTO PIACEVOLE...

È DAVVERO UN BEL TEMPO...

TAK

TAK

EHI! NON ERA UNO SCHERZO! STAI LAVORANDO **VERAMENTE**, NACHI!

MIKA... CHE FAI, **SFOTTI**?

PERCHÉ MI TRATTI IN QUESTO MODO ANCHE TU?

YAAWN!
OOPS...
UN BEL CLIMA, MA FÀ VENIRE UN SONNO...
GIÀ... ANCH'IO NON SOPPORTO QUESTO SONNO... MI PERSEGUITA DA STAMATTINA!

MMH... VEDIAMO UN PO!...

FLAP

COS... ?!?

ASSEMBLER! NON PUOI DORMIRE QUI! SVEGLIATI!

STIAMO FACENDO UN ESAME!!

ROOOONF

DORME ANCHE IL PROFESSORE...

...E ABE...

ZZZZ

ZZZzz

...E MEGUMI...

MA COSA SUCCEDE A TUTTI?

PERCHÈ VI SIETE ADDORMENTATI!?

NO! NON MI FARÒ BATTERE DAL SONNO!!

FINIRÒ L'ESAME **DA SOLO!!**

UUHNN...
KOP
ACCIDENTI!
CHE SONNO!
MALEDIZIONE! NON MI ADDORMENTERO'!
BIP
BIP
ANCHE SE HO SONNO, RESISTERO'! A QUALUNQUE COSTO!
WHO-SH
...NNH... CRIBBIO...
SFOP
CHE SONNO... MALEDIZIONE!
ORMAI... NON MI RESTA CHE RICORRERE A METODI DRASTICI!
HANF
HANF

REEK
GLUP
PANT
PANT
FLOSH
NNH...
FLOP
PICK
AH!
EH EH... FORSE COSÌ RIUSCIRÒ A LAVORARE!
DUNQUE...
ZZZz
TUMP

BASTA!

NON VA BENE!

COSÌ NON FUNZIONA!

NON POSSO ADDORMENTARMI!

MA PORCACCIA MISERIA INFAME!

ZZZZ...

A...ACCIDENTI! NO!

SE CONTINUO COSÌ NON CE LA FARÒ **MAI** A RESTARE SVEGLIO!

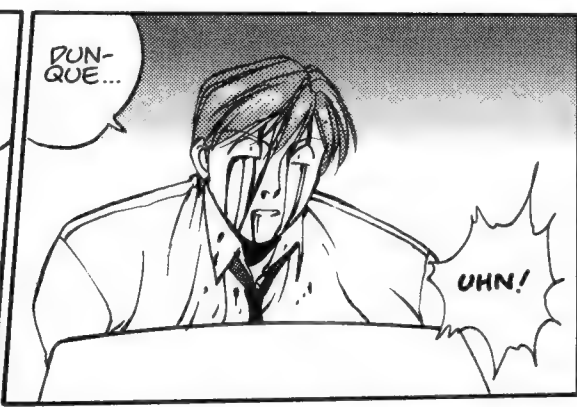
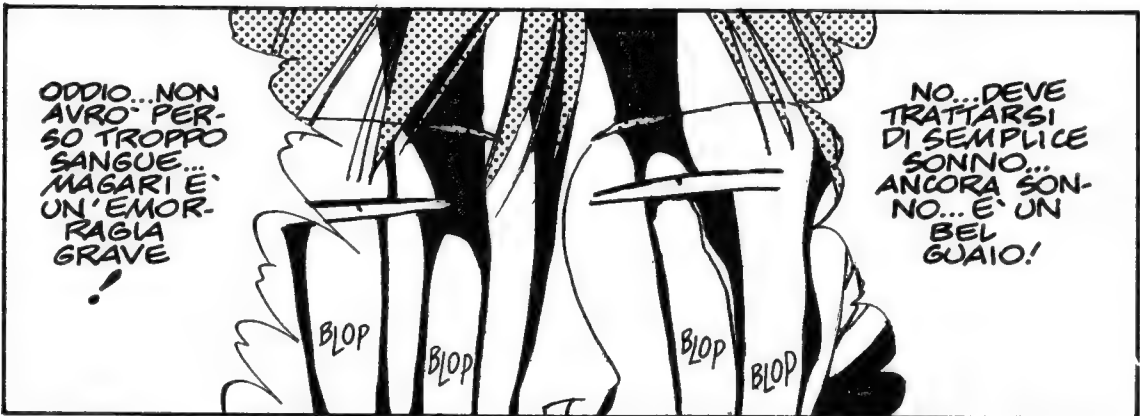
A-TA-TA-TA-TA-TA-TA-TA!

TAC TAC TAC TAC TAC

TUMP TUMP TUMP

CHAK

HANF
HANF HANF HANF
HANF

ECCO... ECCO... ORA NON CI SARANNO PIÙ PROBLEMI... SONO SVEGLIO... SONO SVEGLIO... LO SO... LO SENTO...
EH EH...
DUNQUE...
UHN!

A... ACCIDENTI! NO!
BLOP BLOP
BLOP BLOP
NON CAPISCO PERCHÈ... MA MI SENTO POCO BENE... STO PER PERDERE I SENSI... SVENGO!

ODDIO... NON AVRÒ PERSO TROPPO SANGUE... MAGARI È UN'EMORRAGIA GRAVE!
NO... DEVE TRATTARSI DI SEMPLICE SONNO... ANCORA SONNO... È UN BEL GUAIO!
BLOP BLOP BLOP BLOP

NON CE LA FACCIO PIU'!

MI SI CHIUDONO GLI OCCHI!

FRA POCO MI ADDORMENTERO' COME TUTTI GLI ALTRI!

IO...CI HO PROVATO IN TUTTI I MODI...

...MA NON RIESCO A FARCELA!

UHNNN...

FLOP

ZZZZ

PANT

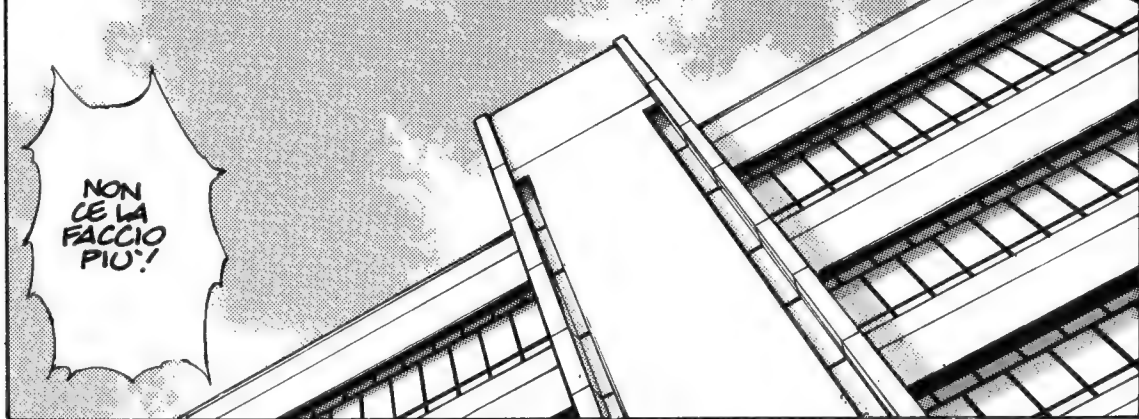
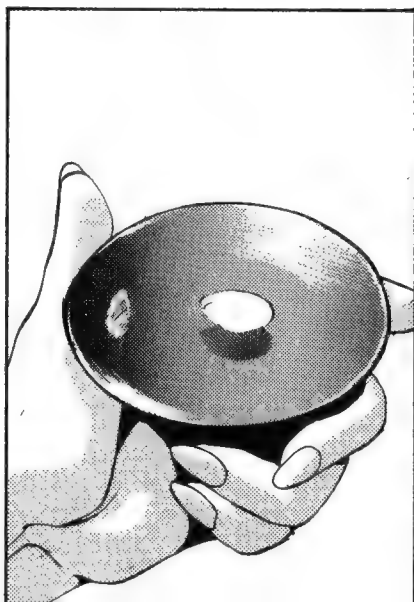
PANT PANT

AL...

...AL DIAVOLO!

PANT

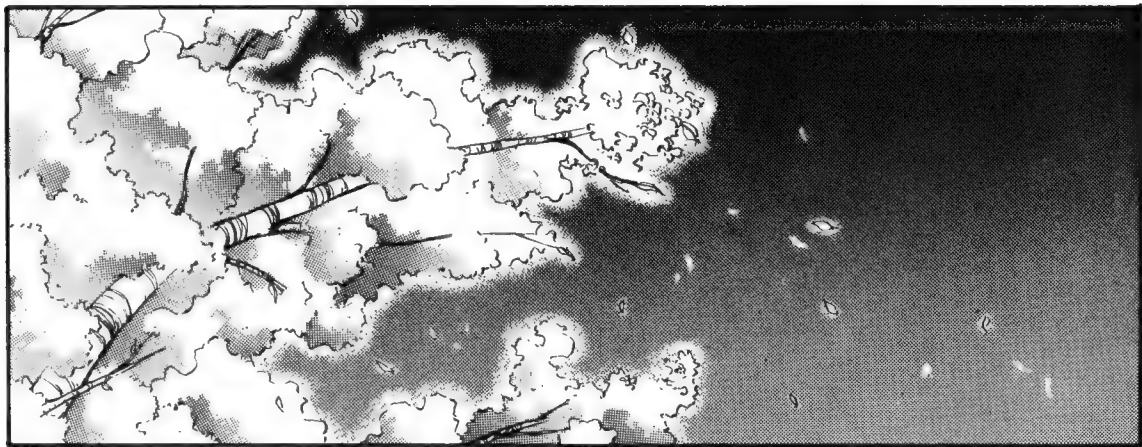
ORMAI E' FINITA... E' INUTILE RESISTERE...

PANT

PERCHE`!?
VORREI SOLO SA-PERE IL PERCHE`!?
QUALCONO MI RISPONDA! VOGLIO UNA RISPOSTA!
PERCHÈ HO TUTTO QUESTO SONNOOO ?!?
BIIP
SLURP
PUFF...

SARÀ PERCHÈ SIAMO IN PRIMAVERA...

WHOSH

WHOSH

SARÀ PERCHÈ SIAMO IN PRIMAVERA...

GIÀ... COME DICE IL PROVERBIO... "APRILE PAZZERELLO; SORGE IL SOLE, FATTI UN SONNELLO"...

VERAMENTE SAREBBE "APRILE, DOLCE DORMIRE"... ZZZZZ...

FINE DELL'EPISODIO

OH, MIA DEA!

di Kosuke Fujishima

IL CONTRATTACCO DI MARLLER

BI-BIP
BI-BIP
BI-BIP

BI-BIP
BI-BIP
BI-BIP

CHI...

BI-BIP
BI-BIP
BI-BIP
BI-BIP
BI-BIP

...CHI DIAVOLO È QUESTO TIZIO ?!?

BI-BIP

CALMA... NON DEVO AGITARMI...

VEDIAMO UN PO' ...IERI COSA HO...

EHI!?

NON... NON È POSSIBILE!

NON RICORDO PIÙ NULLA DA DOPO CHE SONO USCITA DALL'UNIVERSITÀ, IERI!

È ASSURDO! ANCHE SE QUESTA PERDITA DI MEMORIA DIPENDESSE DALLA SBRONZA, DOVREI ALMENO RICORDARMI DI CIÒ CHE È ACCADUTO PRIMA DI BERE!

ANDIAMO A RITROSO NEL TEMPO...

...APPENA TERMINATE LE LEZIONI...

...POI...

...SONO SALITA IN MACCHINA...

TAP TAP

MMMH...

IL COMPACT DISC!

MA CERTO! IERI HO COMPRATO UN CD! SE RIUSCISSI A RICORDARMI IN QUALE NEGOZIO...

MMH?

UN CD?

ECCOLO QUI!

UN CD, EH?

HAI DETTO "UN CD" ?!?

PANT

PANT

!!

AAAAH!

DEMONS CD

COME ?!?

QUEL DEMONE SI TROVA **ANCORA** IN QUESTO MONDO !?

GIÀ!

IL CD DEMONIACO E QUELLO DIVINO SONO DUE LATI OPPOSTI DI UN UNICO OGGETTO! METTENDOLI INSIEME, SI PUÒ AVERE UN EFFETTO PIÙ DECISIVO!

MARLLER **NON PUÒ** TORNARE NEL SUO MONDO SENZA IL CD DEMONIACO...

...MA IL CD È IL NOSTRO ASSO NELLA MANICA...

ALLORA RIMARRÀ QUI PER SEMPRE?! ODDIO!!

...NON POSSIAMO CEDERGLIELO!

SE VOLESSE TORNARE SENZA FARE PROBLEMI, SAREBBE MEGLIO...

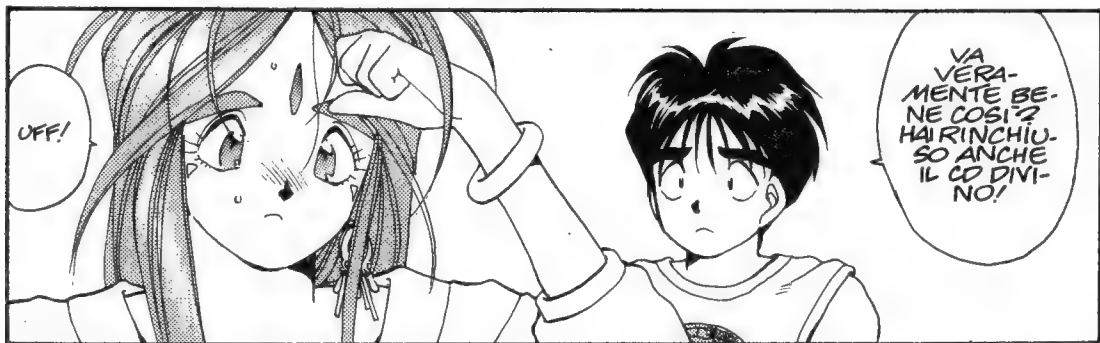
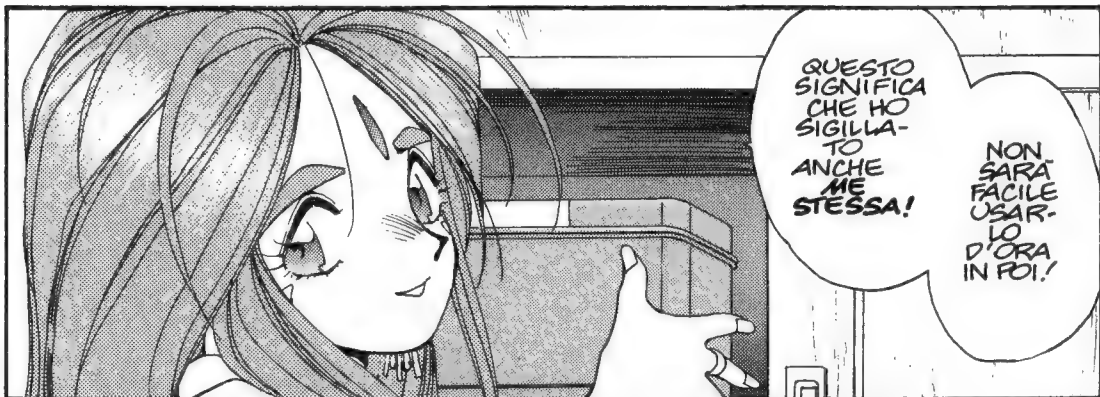
...MA È IMPOSSIBILE...

* SUL NUMERO SCORSO. KAPPA 21_KB

MA SICURAMENTE VERRÀ E CERCHERÀ DI RIPRENDERSELO...
...DI RIPRENDERSI IL CD!
AAH! AAH!!
EHI, PIANTALA!
NOOO! NOOO!!
IO NON TI CONOSCO! CHI DIAVOLO SEI TU? COSA VUOI DA ME?
BASTA COSÌ!
TUMP

MI CHIAMO MARLLER, E SONO UN DEMONE DI PRIMO GRADO!
E' STATA LA TUA OSCILLAZIONE A CHIAMARMI!
TU TUM TU TUM
FLAP
DOVRAI FARE UN PATTO CON ME!
VUOI CACCIARE VIA BELLDANDY, NON E' COSI'?
BELLDANDY!?
AH-EHM...
HO DETTO QUALCOSA CHE NON VA?

AAAHRGH
BELLDANDY!?
GIÀ... ESATTO!
...INTENDI DIRE CHE MI DARESTI UNA MANO A CACCIARE BELLDANDY?
È COSÌ...
IL TUO COMPENSO QUALE SAREBBE? PARLA!
E VA BENE!
COME FARÀ A SAPERE QUESTE COSE? COMUNQUE, POTREBBE ESSERMI DAVVERO UTILE!

Gira la chiave, chiudi la porta, non farti aprire da man di alcun sorta...
...e se qualcuno non ti darà retta, colpiscilo subito con una saetta!
UFF!
VA VERAMENTE BENE COSÌ? HAI RINCHIUSO ANCHE IL CD DIVINO!
QUESTO SIGNIFICA CHE HO SIGILLATO ANCHE **ME STESSA!**
NON SARÀ FACILE USARLO D'ORA IN POI!

AH AH AH! LASCIA PERDERE QUELLA ROBA! E' PRATICAMENTE INUTILE!
ORA CI PENSO IO! DATE UN'OCCHIATA QUA!!
UH!?
♪ LA-LA LA ♪ LA-LA ♪
SBLOORTC
BLOP BLOP
!!

BUTTA VIA QUESTA ROBA!
GLOP GLOP
AAH!
BRUTTO STRONZO! NON PUOI FARLO!
BISOGNA STARE ATTENTI, QUANDO SI BUTTA QUALCOSA NEL LAVANDINO... POTREBBE INTASARSI LO SCARICO...
...VERO?
EHM... BE... CIOÈ...
SÌ, MA NON È QUESTO IL PUNTO!
HA RAGIONE, KEIICHI...
TIC TAC
TIC TAC TIC TAC

TIC TAC
TIC TAC

MAH!
MA SIAMO SICURI CHE ARRIVERÀ PROPRIO OGGI?

L'OSCILLAZIONE STA AUMENTANDO!
VERRÀ! LO SENTO!

ZZZZ

ECCO!
DLIN DLON
HMM?
E QUELLO... DI SOLITO SUONA IL CAMPANELLO?
SPACCHIAMOGLI LA TESTA!!
!!
UH?!
URD MAGIC

CHIEDO SCUSA PER MIA SORELLA!
NON ERA TE CHE ASPETTAVA...
OH, NON TI PREOCCUPARE! COSE CHE CAPITANO... AH AH AH!
TANTO, UN GIORNO ME LA PAGHERETE!
COSA SARÀ VENUTA A FARE?
EHM... SCUSATE... POTREI ANDARE UN MOMENTO AL BAGNO?
CERTO, PREGO!
PORTAMI IL CD DEMONIACO! SI TROVA A CASA SUA!
QUESTO È IL MIO COMPENSO!
SE È SOLTANTO PER QUESTO, È FIN TROPPO FACILE!

AAAHHH

MA CHE ?!?

VENIVA DALLA CUCINA!

MI HA DETTO CHE LO AVREI TROVATO IN UNA SCATOLA SIGILLATA IN CUCINA...

CLACK

TROVATA!

CHE SCHIFO! CERCARE DI MANGIARE DI NASCOSTO LA ROBA DEGLI ALTRI IN CASA DI CHI TI OSPITA!

MA IO NON STAVO...

MIO DIO! NON RIESCO A STACCARE LE MANI!!

BAH! CHE CASINO... PENSACI TU!

A-HA!

Con formule magiche ti ho sigillato... che ora il mio ordine...

...venga annullato!

FUSH

CLACK

OH, CHE SPAVENTO!

PANT

PANT

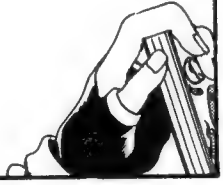
TOP

ORA!

AH AH AH! IL CD VIENE CON ME! CIAO-CIAO!

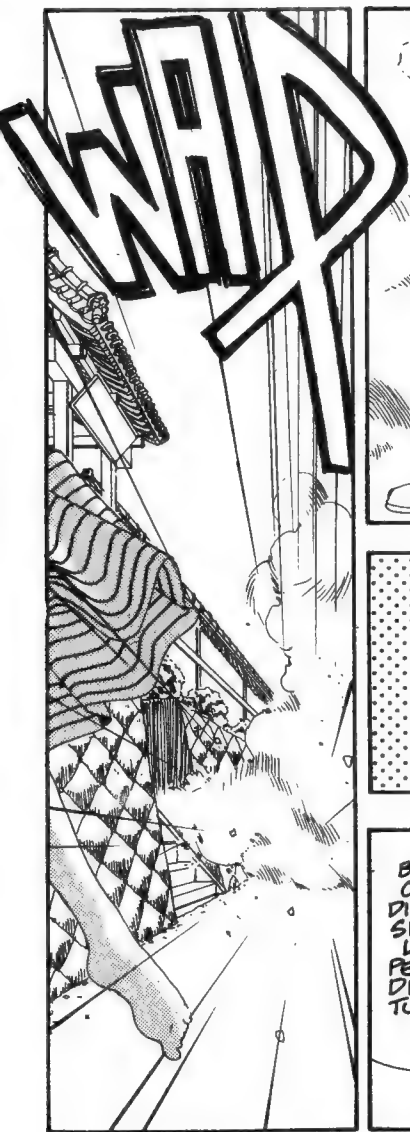
DEMONS CD

LA LIBERTÀ! HO LA LIBERTÀ FRA LE MIE MANI!
UH UH!
KTUMP
AH AH AH AH AH AH
COS... ?!?
ZAMM

IL CD DIVINO! NON È POSSIBILE!!

PERCHÉ SI TROVA LÌ?

MI... MI SENTO RISUCCHIARE ...NON... NON SARÀ...?!?

WAP

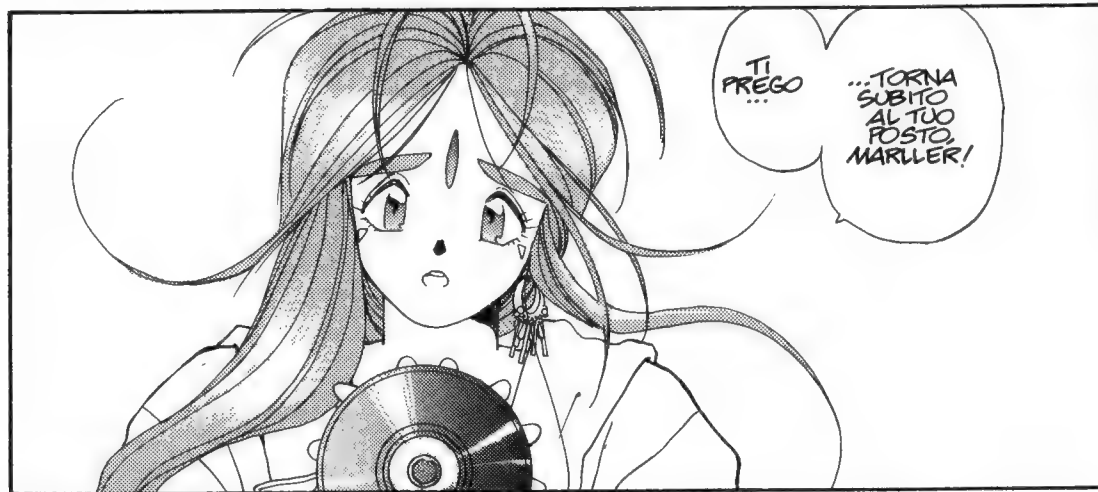
FSSSHHH

MA ALLORA... IL CD IN MIO POSSESSO...CHE DIAVOLO E'?!

SIGLE TV

...

レゲエの大将

悪魔のCD 使用上の注意

BE', DATO CHE MI DISPIACEVA SIGILLARLO...HO PENSATO DI SOSTITUIRLO...

TI PREGO...

...TORNA SUBITO AL TUO POSTO, MARLLER!

AH AH AH! NON SOTTO-VALUTAR-MI!! QUESTA VOLTA HO CON ME...
...IL CD DEMO-NIACO!!
!!
SWISS

NO! NON PUÒ ESSERE VERO TUTTO QUESTO! BASTA!

AH AH AH! CHE FACCIA CHE HAI!

NO! COSÌ RISUCCHIERÀ ANCHE TUTTI GLI ALTRI! NON VA BENE!

CHE C'È? LE TUE CAPACITÀ SONO COSÌ **LIMITATE**?

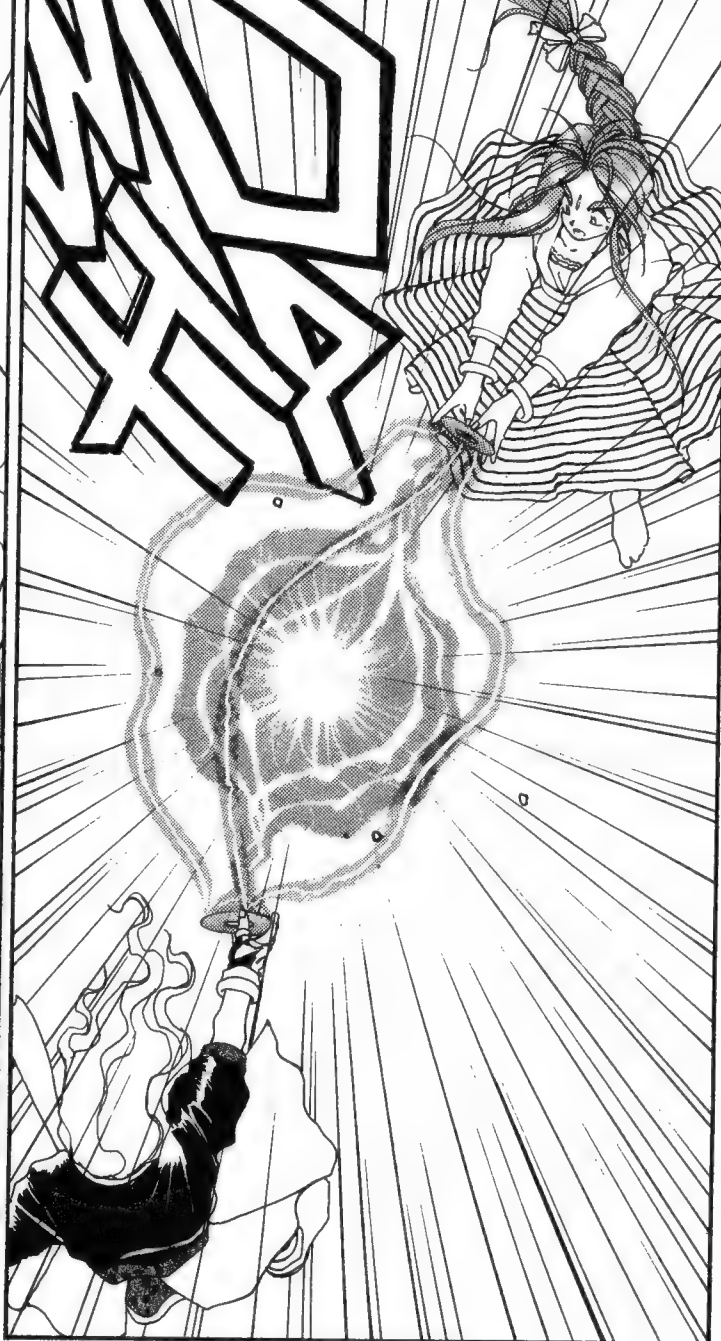
BLORP

BLORP

...

HEH!

CHE...CHE INTENZIONI HAI? NON FARLO!!

SWIII

L'INTEGRAZIONE DEL CD DIVINO CON QUELLO DEMONIACO MI RISUCCHIERÀ... FORSE UN GIORNO RIUSCIRÒ A LIBERARMI...

NON FARLO!

NON AVREI IM-MAGINATO CHE SAREBBE POTUTO ACCADERE QUALCOSA DEL GENERE...

D'ALTRA PARTE... IO FACCIO **IL MIO LAVORO!** NON POSSO LASCIAR PERDERE...

BROOOH

CO... COSA!?

STUM

GLOP

BLOOSH
!!
SGLERG
CHOMP
AAH!
OH... È LA SCHIFEZZUOLA CHE ABBIAMO BUTTATO NEL LAVANDINO!
SPUTA! SPUTALO! RIDAMMI IL MIO CD, **SCHIFOSO!**
GNAM GNAM
SU, DAI... BASTA ASPETTARE CHE FACCIA **LA CACCA!**
TE LO AVEVO DETTO DI STARE ATTENTO A USARE IL LAVANDINO COME SCARICO...
NON È QUESTO IL PUNTO!

FINE DELL'EPISODIO

3X3 OCCHI - di Yuzo Takada

IL RICHIAMO DEL MOSTRO DEMONIACO - QUINTA PARTE -

COSA STAI FACENDO?! LASCIA AGIRE ME, IL TUO TERZO OCCHIO, ALTRIMENTI QUELLO TI SBRANA!

NON POSSO!

SBRIGATI!!

NO... NON POSSO...

NON TI PERMETTERÒ MAI DI FARE UNA COSA DEL GENERE!!

NOO!

COSA STAI FACENDO?! LASCIA AGIRE ME, IL TUO TERZO OCCHIO... ALTRIMENTI QUELLO TI SBRANA!

NON POSSO!

SBRIGATI!!

NO... NON POSSO...

NON TI PERMETTERÒ MAI DI FARE UNA COSA DEL GENERE!!

NOO!

UGH!

HAI VISTO? SE CONTINUI COSI' TI UCCIDERA' SUL SERIO!

GROW

STUPIDA! SMETTI-LA! E INU-TILE!!

SMET...

TERZO OCCHIO! PER FAVORE ...

...TIENI LA BOCCA CHIUSAAAA!

THUD
KRAK
KRAK
ASCOLTAMI BENE, TERZO OCCHIO...

NON MI IMPORTA SAPERE CHI SEI E COSA VUOI FARE...

...IL MIO CORPO APPARTIENE A ME!

NON TI PERMETTERÒ DI USARLO A TUO PIACIMENTO!

...MA... FICCATELO BENE IN TESTA...

E ALLORA PERCHÉ MI HAI RISVEGLIATO!?

COME?

MI HAI SVEGLIATO PERCHÉ SEI UN'EGOISTA... E ORA CHE TI SONO DI PESO VORRESTI RINCHIUDERMI! NON TI LASCERÒ FARE QUEL CHE TI PARE!

CLANK

MA IO NON SAPEVO NULLA DI TE!

CRACK

A TE NON IMPORTA DI AVER PERSO LA MEMORIA! TI STAI SOLTANTO GODENDO LA VITA DI UN ESSERE UMANO SENZA ALCUNA PREOCCUPAZIONE!

QUESTA NON È UNA BUONA RAGIONE! ANCH'IO ESISTO, E ANCH'IO DEVO VIVERE!!

COSA DIAVOLO È SUCCESSO!? CHE FINE HA FATTO LA MIA STIRPE? LA MIA TRIBÙ?

DOVE SONO ANDATI TUTTI GLI ALTRI?

PERCHÉ MI HANNO LASCIATO DA SOLA? PER DI PIÙ ANCHE TU MI CONSIDERI UN PESO...

QUALE SARÀ IL MIO DESTINO DOPO CHE SARÒ RIMASTA SOLA DEL TUTTO?

SMETTILA! IO NON CI CAPISCO PIÙ NULLA!!

NON HO ALCUNA INTENZIONE DI ESSERE RINCHIUSA E DIMENTICATA COME SE NON ESISTESSI!
DEVO CERCARE IL MIO POPOLO!
QUELL'IMMAGINE... DEVO CERCARE DI CAPIRE COSA È SUCCESSO!!
!?
L'IMMAGINE... TI RICORDI QUALCOSA?
AAH!
ORMAI NON C'È PIÙ NULLA DA FARE! CI DIVORERÀ!

MALEDETTO! UNA LICEALE NEL FIOR FIORE DELLA SUA GIOVINEZZA...

...NON PUO' PERMETTERSI DI FINIRE LA SUA VITA NELL'INTESTINO DI UNO SCHIFOSO MOSTRO!

QUESTE IMMAGINI RAPPRESENTANO L'INTERNO DEL COLLETTORE DEI RIFIUTI! SCUSATE SE E' POCO CHIARO! YUZO_

WHAT!
HISH
WHAT!
NO! SMETTILA! NON MI LASCIARE SOLA!
ZOSH
FLASH

COSA!?
COSA SIGNIFICA QUESTO!? E' UN SOGNO!?
UNA BAMBINA...!?
SIGH
SIGH
SONO IO!?
SIGH
SIGH
TAK

COSA!?

COSA SIGNIFICA QUESTO?? È UN SOGNO??

UNA BAMBINA...!?

SIGH

SIGH

SONO IO!?

SIGH

SIGH

TAK

IO DA BAMBINA... E QUESTA PERSONA ...CHI SARÀ?

NOOO!
ARGH!
DREK
!?
UHOOOO!
IL RICORDO DI PRIMA ...COSA C'ENTRA CON **QUESTO**?
COS'È QUESTO? CHE **DIAVOLO** È?

IL TERZO OCCHIO... ALLORA QUESTO LUOGO È...

NO... NON CAPISCO!

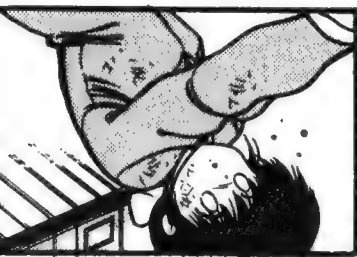
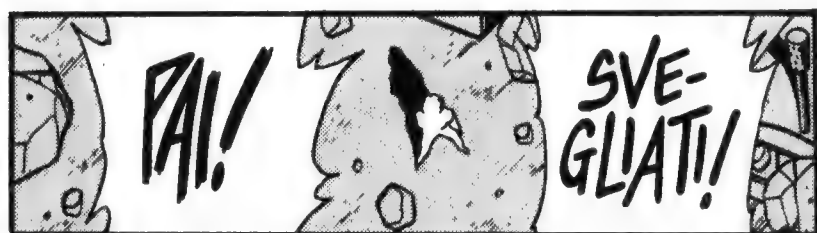
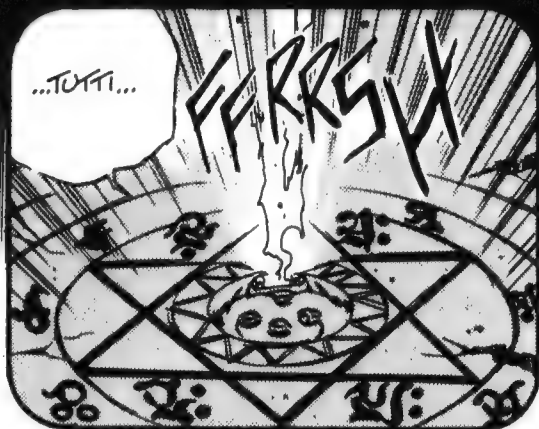
TU... RAGAZZINA...

NON... NON DIMENTICARE CHE UN GIORNO IO RESUSCITERÒ... TORNERÒ FRA I VIVI...

COSA? COSA DIAVOLO È SUCCESSO!?

...E QUANDO QUESTO AVVERRÀ, PREPARATI AL PEGGIO...

...PERCHÉ IO VI STERMINERÒ TUTTI, MALEDETTI!!!!!!H

WRAM

...TUTTI...
FFRRSH
PAI!
SVE-
GLIATI!
!?
PAI!!
PAII!
FINE DELL'EPISODIO

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE

ANIME

SUPER DOSSIER!

LUPIN III

22

STOP MOTION

© Toei/Shueisha/Kurumada

DISEGNI	ANIMAZIONI	REGIA	COLONNA SONORA	VERSIONE ITALIANA
●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●●	●●●●

Esce finalmente il secondo film di Saint Seiya, intitolato per il mercato italiano **I Cavalieri dello Zodiaco - L'ardente scontro degli dei** (Saint Seiya - Kamigami no Atsuki Tatakai, Manga Video nr.9, 46', L.39.900). Il film, prodotto dalla Toei Doga nel 1988 a seguito del grande successo riscosso dal lungometraggio e dalla serie precedenti, riprende gli stilemi già collaudati in TV: puro combattimento e spettacolarità, ma una trama esigua. Il grande protagonista di quest'opera è Shingo Araki, coadiuvato dall'altrettanto brava Michi Himeno, che con i loro splendidi disegni sanno caratterizzare al meglio i personaggi, dotandoli dell'inconfondibile stile che ha sempre contraddistinto il lavoro dei due abili artisti. La versione italiana risulta essere ben curata dal punto di vista tecnico, il doppiaggio è buono, grazie anche all'uso dello stesso staff di doppiatori che aveva già lavorato alla serie televisiva trasmessa in Italia. Unica pecca, che d'altronde si può riscontrare anche nel fumetto di Masami Kurumada, pubblicato dalla stessa ditta, i nomi dei personaggi sono stati cambiati per meglio aderire al discutibile adattamento della versione TV. La storia si colloca dopo il primo gruppo di episodi televisivi con la lotta al Grande Tempio: in un momento di apparente calma i combattivi Santi di Bronzo si trovano coinvolti in uno scontro con i Cavalieri del Nord, protettori della mitica Asgard di Odino.

Quando alcuni anni fa apparve miracolosamente la seconda serie di Rocky Joe, non sembrava vero a nessuno, soprattutto perché la violenza e il tragico finale della storia lasciava presupporre che un'emittente tristemente nota per la censura (Italia 7 è 'affiliata' alla Fininvest) non avrebbe mai accettato di trasmetterla. Ovviamente in Italia non venne mai messo in onda il finale, ma fortunatamente ora possiamo gustarcelo come si deve in videocassetta, grazie a **Rocky Joe - L'ultimo round** (Ashita no Joe II, Yamato Video nr. 19, L.39.900). Il film, uscito in Giappone nel 1981, rappresenta la seconda parte di un precedente lungometraggio presentato al cinema solo un anno prima: *Ashita no Joe* . Al primo film era affidato il compito di raccogliere le vicende della prima serie televisiva, mentre al secondo quelle della seconda serie e quindi l'epilogo degli avvenimenti. Il film è caratterizzato da un'ottima regia, affidata al collaudatissimo Osamu Dezaki, famoso anche per aver diretto alcuni episodi di *Versailles no Bara* e per i film di *Cobra* e *Golgo 13*; la caratterizzazione dei personaggi, comunque, rimane assai fedele a quella del manga originale realizzato da Tetsuya Chiba. L'adattamento italiano, che ripristina anche i nomi originali, è buono, come lo è anche il doppiaggio. Purtroppo però le musiche non sono all'altezza delle aspettative, e soprattutto il commento all'ultima scena è a dir poco fuori luogo e non contribuisce affatto a sottolineare il clima drammatico dell'epilogo.

Barbara Rossi

© TMS/Chiba

DISEGNI	ANIMAZIONI	REGIA	COLONNA SONORA	VERSIONE ITALIANA
●●●●	●●●●●	●●●●●	●●	●●●●●

●●●●● OTTIMO ●●●● BUONO ●●● SUFFICIENTE ●● SCARSO ● INSUFFICIENTE

I'M A SUPER-HERO: LUPIN III

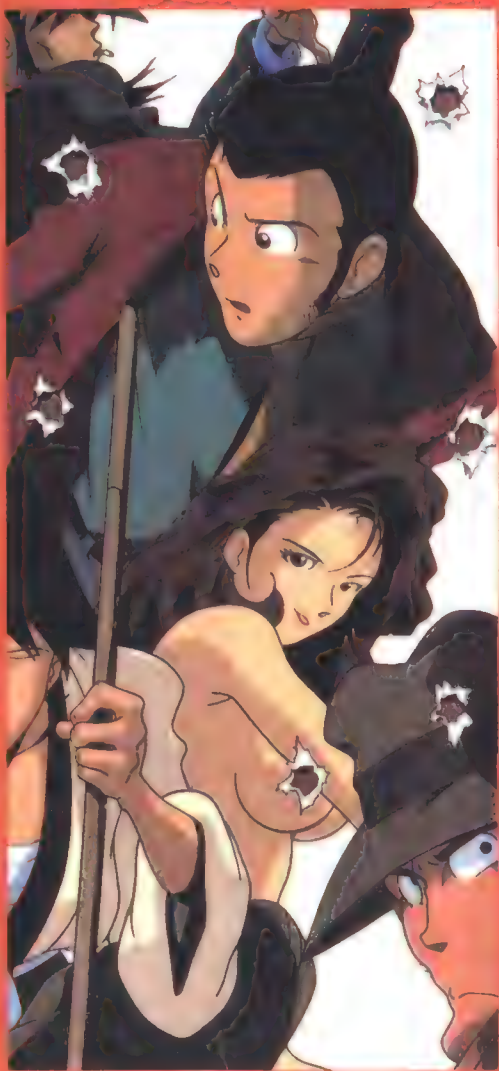
di **Cristina D'Auria** e **Andrea Dentuto**

Il mondo di Lupin non è affatto dissimile al nostro: egli è ovunque riconosciuto e osannato come il ladro più famoso di tutti i tempi, degno nipote dell'altrettanto grande Arsène Lupin, ladro gentiluomo. Le sue avventure vengono trasmesse in TV e sono, tra l'altro, il programma preferito dai poliziotti (*Gli squali d'acciaio*, seconda serie, 25° episodio), c'è chi è felice di essere rapinato da lui, pretendendo poi in cambio un autografo più foto ricordo (*La torre degli angeli*, terza serie, 3° episodio), chi si laurea con una tesi sulla sua vita (è la giovane Nina Domino in *L'isola del casinò*, seconda serie, 68° episodio), e inoltre non è affatto difficile trovare in vendita magliette e pupazzetti che lo riguardano (*Rapina alla banca di Miami*, seconda serie, 143° episodio). Ogni sua sorprendente impresa o competizione è commentata in mondovisione dal più noto speaker della NTV, il Sig. Tokumitsu, ritratto fedelmente in animazione nel suo sorriso più sgargiante. La produzione televisiva di **Lupin III** è stata trasmessa, oltre che in Giappone, negli Stati Uniti, in Canada, in Australia e in Europa, dove più che mai viene regolarmente replicata ottenendo sempre ottimo successo. Dopo quasi 27 anni di onorata carriera, Lupin & C. hanno dimostrato così di essere personaggi sempre attuali, pronti a conquistare tutti con la loro simpatia. Della stessa idea sono i loro doppiatori giapponesi, che spesso hanno dichiarato, sulle varie riviste di animazione, quanto ritengano quella di **Lupin III** l'esperienza lavorativa più gratificante. **Yasuo Yamada**, voce ufficiale di Lupin, doppia anche Andro Umeda in *Uchuu no Kishi Tekkaman* e l'attore americano Clint Eastwood; Eiko Masuyama, voce di Fujiko, è Honey in *Cutie Honey*; Makio Inoue, oltre a Goemon, ha caratterizzato l'altrettanto serio *Capitan Harlock*; Kiyoshi Kobayashi, voce di Jigen, è anche quella di Lee Marvin, mentre Goro Osatani, voce dell'ispettore Zenigata, dagli inizi della sua carriera è il doppiatore di Charlton Heston. Oltre ai *character voices*, sono centinaia gli artisti che con la propria arte hanno contribuito, in tutti questi anni, ad accrescere sempre più il mito di **Lupin III**. Alcuni, inoltre, come vedremo, si sono occupati di Lupin con continuità, mentre altri hanno fatto la loro ricomparsa nello staff anche dopo 10-15 anni, spesso per insegnare alle nuove leve le fisionomie dei nostri simpatici amici. Shichiro Kobayashi, dell'omonima Kobayashi Production, l'ammirato scenografo di **Lupin III - Cagliostro no Shiroo** (Lupin III - Il castello di Cagliostro, 1979), è lo stesso che otto anni dopo ha realizzato quelle di **Lupin III - Fuma Ichizoku no Inboo** (Lupin III - L'intrigo

© Monkey Punch/TMS/NTV

della famiglia Fuma, 1987), mentre sempre quest'ultimo film ha visto come *sakkan* (Art Director o supervisore generale e capo disegnatori), Kazuhide Tomonaga, che aveva già lavorato nella seconda serie TV (*Il tempio della magia nera*, 14° episodio, per esempio, è disegnato interamente da lui). Osamu Nabeshima, *sakkan* nella terza serie TV, si è occupato di alcune delle scene d'azione più belle di *Kaze no Tani no Nausicaä*; Tsukasa Tannai, disegnatore della seconda serie TV, è stato *sakkan* in *Tenkuu no Shiroo Laputa* e disegnatore in *Tonari no Totoro; Tadaichi Iguchi*, anch'egli disegnatore nella seconda serie, è divenuto molto popolare da quando nel '92, ha ricoperto il ruolo di *sakkan* in *Uchuu no Kishi Tekkaman Blade*. Oltre al lavoro, però, non è di certo mancato a tutti il divertimento: così come Monkey Punch si è raffigurato nel fumetto in moltissime occasioni (più volte, addirittura, i protagonisti stessi lo chiamano in causa), anche molti disegnatori e registi hanno fatto capolino qua e là nella versione animata. Uno dei più grandi artisti dell'animazione giapponese, il bravissimo Yasuo Otsuka, character designer e *sakkan* di **Cagliostro**, supervisore generale di **Fuma** e di **Lupin III - Mamoo no Ichihen** (Lupin III - La prima copia di Mamoo, 1978), nella prima serie TV si è raffigurato innumerevoli volte nelle comparse con in testa il suo inseparabile berretto, oppure a bordo della sua gigantesca Jeep di nome Magoo 2. Nella prima serie fu lui, assieme a Miyazaki, a proporre che Lupin guidasse in alcuni episodi una Fiat 500, che divenne poi, a furor di pubblico, l'auto preferita di Lupin dopo la fedele Mercedes SSK del 1928 (quest'ultima sostituita occasionalmente, nella seconda serie, da un' Alfa Romeo 2300 Touring del 1932, e in **Mamoo** da una Mercedes SSKL del '31). Vero appassionato d'auto, Otsuka, nel suo studio in pieno centro a Tokyo, possiede una vastissima collezione di fotografie scattate da lui stesso in più di trent'anni a migliaia di modelli diversi; tra esse vi sono alcune istantanee della storica SSK che servirono per il **Pilot Film** (1969) di **Lupin III**, in cui oltre che disegnatore era anche mecha designer (specialità che adora). Nella scena iniziale di **Cagliostro**, si è rappresentato alla guida di un grosso camion, quasi a sottolineare il suo legame, ormai consolidato, con il mondo di Lupin. Il grande maestro Hayao Miyazaki (regista e sceneggiatore degli episodi nr. 145 e 155 della seconda serie TV, firmati sotto lo pseudonimo di Tsutomu Teruki, nonché di **Cagliostro**), nella prima serie, dove è co-regista insieme a Isao Takahata, escogita tutti i modi possibili per entrare nel campo d'azione della macchina da presa, mostrandosi nelle sue espressioni più buffe, finché addirittura, nell'ultimo episodio, Jigen

Sono arrivati complessivamente a quarantasei i CD riguardanti Lupin, tutti attualmente reperibili nei vari anime-shop giapponesi. Una parte di essi è la ristampa di quegli LP ormai fuori produzione da circa cinque anni, e che nella prima metà degli anni '80 godettero di una vasta popolarità: non c'è infatti giapponese sui trent'anni che non conosca, per esempio, i brani più rappresentativi della seconda serie TV.

Le musiche del film pilota di Lupin furono composte da Norio Maeda, quelle della prima serie da Takeo Yamashita e quelle del film **Lupin III - Fuma Ichizoku no Inboo** (Lupin III - L'intrigo della famiglia Fuuma) da Kiyoshi Miyaura: tre artisti dotati di un

eccezionale talento musicale, che hanno saputo conquistarsi da subito (soprattutto Yamashita) i favori del pubblico.

Colui che però ha di diritto legato il proprio nome alle musiche di **Lupin III** è il poliedrico e geniale Yuji Oono, accompagnato dal suo complesso The Explosion Band. Oono ha composto le musiche della seconda e terza serie, degli special TV e dei primi tre film di Lupin, ed è sicuramente uno dei più validi artisti della musica da animazione nipponica. E' un pianista dalle chiare origini jazzistiche, sensibile alle sonorità rock, funky, a quelle delle antiche tradizioni giapponesi, alla musica classica, al flamenco, e ultimamente anche ai nuovi ritmi da discoteca (Lupin '89 e Lupin '92).

Negli ultimi anni, oltre alle colonne sonore degli special TV, Oono ha inciso e continua a incidere brani semplicemente ispirati a Lupin, senza quindi alcuna precisa collocazione televisiva o cinematografica, oltre a nuove versioni di canzoni già composte, riarrangiate totalmente in maniera incantevole. Sono nate così le versioni *Cathedral* (suonata interamente all'organo da Oono), e *Cappella* (solo voci e schiocchi di dita a opera dei Time Five) del tema principale di Lupin; le versioni '93 di *Fairy Night* (sigla finale della terza serie, questa volta cantata in francese) e della bellissima *Memory of Misterious Journey*.

Essendo un complesso non fisso negli elementi, la cui costituzione avviene su piani organizzativi dello stesso Oono, "The Explosion Band" ha visto quindi l'avvicendarsi in tanti anni di molteplici strumentisti, tutti ben felici di prestare il proprio talento per Lupin; solo due musicisti sono sempre stati accanto a Oono: il sassofonista Takeru Muraoka e il trombettista Hitoshi Kazuhara, anch'essi di scuola jazzistica.

Nel 1983, mentre Oono stava componendo le musiche da inserire nella terza serie, la NTV Music gli propose l'utilizzo di un complesso già formato, gli S.S.T. (Super Sexual Transport), che lo colpirono per le loro sonorità pulite e avvolgenti, tanto da spingerlo a ideare alcuni arrangiamenti basati sulle caratteristiche di questo giovane gruppo.

L'amicizia che da sempre lega Oono a Yasuo Yamada, character voice di Lupin, ha trovato da un paio di anni un nuovo simpaticissimo sodalizio: in ogni performance musicale di Oono su CD è presente Lupin che con la sua voce commenta, scherza, o canticchia addirittura per qualche secondo il proprio tema, per finire poi con un... «Mmh! Mi sento un po' stupido nel cantarmelo da solo!»

Nei nostri ricordi sono anche piacevolmente incluse le due canzoni che per anni hanno presentato in Italia gli episodi di Lupin: si tratta di *Lupin*, cantata da Castellina Pasi, e della bellissima *Planet-O*, cantata da Daisy Daze e suonata dai *Bumble Bees*, di cui sul lato B del 45 giri del 1979 è presente una differente versione.

e Fujiko a bordo di una rombante Mini irrompono nella sua casa (fedelmente disegnata) mentre è a pranzo con la famiglia, uscendo poi dal garage!

Takeo Kitahara, character designer della seconda serie TV, è colui che stabilì quelle fattezze, quelle proporzioni rispecchianti al meglio il fumetto, che oggi sono in genere le più apprezzate dal pubblico. Molti non sanno che questo validissimo disegnatore si è occupato dell'intero

character di serie come *City Hunter* e film come *Gundam F-91*, oltre a essere uno dei più apprezzati illustratori di tutto il Giappone. Una delle stelle più brillanti tra i disegnatori della seconda serie TV di Lupin è sicuramente Yuuzo Aoki; il suo tratto è inconfondibile e trionfa, per esempio, ne *La Legione Straniera* (30° episodio). Insieme a Shingo Araki è tra i character e disegnatori della terza serie, **Lupin III part 3**, spesso non sufficientemente apprezzata dal pubblico, ma in realtà anch'essa stupenda come le precedenti. Aoki è stato anche character e *sakkan* in **Mamoo** e **Lupin III - Babylon no Oogon Densetsu** (Lupin III - La leggenda dell'oro di Babilonia, 1985); il suo stile è spigoloso, dinamico, e in **Lupin III** affina le sue potenzialità e il suo estro, più liberamente che in ***Mu no Hakugei*** (La balena bianca di Mu, in Italia *Moby Dick 5*), in cui è disegnatore e mecha designer più morbido e controllato. Nei film e nelle serie TV di Lupin, i riferimenti a posti e a cose realmente esistenti rivelano l'imponente lavoro di documentazione: l'Orient Express visto in **Babylon** e nell'ottavo episodio della seconda serie è una riproduzione esatta, sin nel più piccolo particolare, del famoso treno; l'edificio in cui ha luogo una delle più belle avventure di Lupin, *Il bersaglio è a 555 metri* (148° episodio), è la copia di un palazzo nel Meriken Park di Kobe, una delle più importanti città del Giappone, così come sono state riprodotte fedelmente varie vedute di Tokyo, Nizza, New York, Parigi, Pisa, Mosca, Madrid, Berlino, Venezia, Pompei… Non mancano nemmeno le citazioni ai film di James Bond, come già accadeva nel fumetto di Monkey Punch, proposte sempre in maniera disimpegnata e divertente. Spesso capita di trovare un particolare curioso nei *settei* (i disegni preparatori in cui vi sono i personaggi in più pose), come in quelli realizzati per l'episodio *Folle amore a Versailles* (seconda serie, 101° episodio), in cui, accanto al disegno di Lupin III in abiti settecenteschi, è stato scritto "questo è Raoul D'Andresy III?", riferendosi a una delle identità preferite di Lupin I, e cioé quella di un aristocratico francese. La lista potrebbe andare avanti per pagine, e persino a un occhio esperto molti preziosismi possono passare inosservati.La prima serie andava in onda di domenica dalle ore 19:30 alle 20, la seconda serie di lunedì alla stessa ora, mentre la terza subì una piccola variazione della fascia oraria e venne trasmessa dalle 19:00 alle 19:30 del sabato. Per quanto riguarda le tre serie TV, in Italia abbiamo avuto modo di vedere solo alcune delle diciotto sigle originali (di cui una anche accorciata). E' impossibile stabilire quelle più riuscite, poiché tutte sono caratterizzate da un disegno curatissimo, da una regia dinamica e da un commento musicale sempre

Il10 agosto del 1967, venne pubblicata sul settimanale a fumetti "Manga Action", edito dalla Futabasha, la prima avventura di **Lupin III**, disegnata da Kazuhiko Kato, in arte Monkey Punch. Il fumetto divenne in soli due mesi un appuntamento imperdibile per migliaia di lettori, e la rivista registrò un'impennata notevole nelle vendite. Il soggetto è vincente, le storie sono coinvolgenti, stimolanti, spesso anche paradossali e sono disegnate con mano sicura, in maniera affascinante. Furono in molti a intuire che Monkey Punch era destinato a divenire uno dei più autorevoli maestri del fumetto giapponese; ogni sua tavola è una vera e propria opera d'arte dalle infinite sfaccettature. In pieno stile fine anni '60, egli realizza le proprie vignette con un'immediatezza e una spontaneità unica nel suo genere, quasi di getto, rispondendo, più che alle esigenze editoriali, alla semplice comunicativa. Le tavole a colori di **Lupin III** disegnate da Monkey Punch sono numerosissime e possiedono tutte un'incredibile equilibrio, una notevole espressività che rende i personaggi simpatici e accattivanti. **Lupin III** resterà per sempre uno dei fumetti più belli mai realizzati, e ne sta dando ulteriore prova conquistando l'interesse dei giovani dell'ultima generazione.

perfetto. La prima sigla iniziale della prima serie, mantenuta solo fino al 3° episodio, riprende alcune immagini del film pilota, ridisegnate secondo la caratterizzazione scelta per gli episodi. Dal 4° episodio al 16°, la sigla è invece ricavata dal pilota originale. Con la decisione da parte della NTV di portare interamente in suono stereo la fascia oraria dalle 17 alle 20, **Lupin III**, dal 99° episodio della seconda serie ha modo di sviluppare nuovi preziosismi tecnici per calare ancor più lo spettatore nelle sue avventure. Nel gennaio 1987, in Italia la prima serie di Lupin (trasmessa già varie volte dal '79) va in onda con i titoli cambiati, tagliata e ridoppiata per via di alcune scene considerate troppo violente o spinte. La terza serie seguì a ruota nel febbraio dello stesso anno subendo una ancor più triste sorte, in quanto vittima di una censura operata in maniera ingiustificatamente massiccia, che ha

I tagli operati in Italia alla terza serie TV di **Lupin III** hanno fatto in modo che il vasto pubblico non comprendesse appieno un'opera così bella e dalla veste grafica molto audace, soprattutto dopo altre due serie dimostratesi dotate di un segno vincente. Si è parlato di scene troppo sensuali e di immagini violente, ma tutto ciò è molto opinabile: spesso le scene omesse mostrano solo alcune persone armate o uno stuolo di ragazze in bikini! Appaiono scene di nudo, ma sono rese in maniera molto soft, senza mai umorismo, anzi ricche sempre di estremo phatos; e purtroppo si tratta spesso, delle scene più belle, disegnate magistralmente proprio dalla mano di Shingo Araki o di Yuzo Aoki (quest'ultimo adora tra l'altro disegnare bande di gangster in stile anni '30, come ha già dimostrato nella seconda serie). Solo dopo aver visto tutta la serie integralmente ci si può rendere conto di quanto anch'essa, come le precedenti, possieda un disegno estremamente curato ed equilibrato, oltre a una regia di altissimo livello. Composta da 50 episodi, ebbe inizio in Giappone il 3 marzo del 1984; era attesissima dai fan i quali ormai da un mese ne avevano visto alcune immagini su varie riviste. Due giorni prima fu trasmessa, come anticipazione, la prima sigla iniziale e finale (disegnate egregiamente da Araki su story-board di Aoki), e come previsto il successo d'ascolto del primo episodio fu enorme. La serie ebbe alcune avventure di minore attrattiva, ma mantenne fino alla fine un successo invidiabile. Oggi l'intera serie TV è disponibile in Giappone in un totale di 12 videocassette prodotte dalla VAP Video.

portato allo slegamento delle vicende in quasi tutti gli episodi, sebbene essi siano stati trasmessi nel numero completo (50) e nel giusto ordine. I dialoghi, tra l'altro, sono stati adattati, ma spesso, si sa, è impossibile creare collegamenti quando una scena importante non è più presente. La prima e la seconda serie, invece, hanno goduto di un'attenta traduzione. La seconda serie non ha subito alcun taglio all'infuori di alcune musiche, dei simpaticissimi stacchetti (*eye-catch*), posti a metà episodio per l'interruzione pubblicitaria, e a volte di qualche fotogramma di testa o di coda. Per quanto riguarda i film, anche **Mamoo** e **Babylon** hanno subito in TV tagli analoghi a quelli della terza serie. I *cell* di **Lupin III**, dopo essere stati debitamente fotografati, furono per la maggior parte posti in vendita, e oggi, nonostante rappresentino un numero elevatissimo, sono molto preziosi. Anche i *cell* di **Lupin Hassei** (Lupin VIII), film mai completato a causa di imprecisati motivi di produzione, (tratto dal manga di Kon Oriharu su soggetto di Monkey Punch, in cui si raccontano le avventure dei discendenti della banda Lupin) sono ormai nelle mani dei collezionisti, che all'infuori di un piccolo documentario di 58 minuti realizzato nel 1982, non hanno avuto la gioia di vederli in sequenza alla TV. Di **Lupin Hassei** ci rimangono oltre a ciò solo i *settei*, disegnati da Shingo Araki e apparsi

© Monkey Punch/TMS/YTV/NTV

sulle varie riviste d'animazione dell'epoca. C'è un altro filmato di Lupin da sempre avvolto nel mistero: il film pilota del 1969. Il suo scopo era quello di sperimentare quanto i personaggi di Monkey Punch potessero essere trasposti in una serie animata; fu realizzato un filmato della durata di 15 minuti nello standard televisivo, e ricevette immediatamente consensi più che positivi da parte della Tokyo Movie per una serializzazione televisiva. Fu presentato al pubblico al cinema nel 1978 (precedeva il primo film di Lupin, **Mamoo**), ma per l'occasione venne interamente rifotografato in cinemascope, per cui si dovettero cambiare tutte le scenografie (le nuove furono inoltre disegnate con maggiore cura e ricchezza di particolari). Dalla nuova versione del film pilota, selezionando alcune scene, venne realizzato un piccolo spot commentato in due diverse versioni da Yasuo Yamada, e accompagnato dal tema della seconda serie. Ben pochi sicuramente sanno dell'esistenza di un film di **Lupin III** con attori in carne e ossa, dal titolo **Nenriki Chin Sakusen** (Strana strategia psicocinetica), prodotto dalla Toei per le sale cinematografiche nel 1974. Il film, della durata di 82 minuti, è di certo imperdibile per ogni fan del nostro eroe. In pieno stile anni Settanta, Lupin veste interamente di bianco, ha un paio di basette ed una '𝓛' tatuata sul petto; Fujiko è una ladra formidabile, e Jigen porta sotto la giacca ogni tipo di revolver e di mitra. L'unico assente è Goemon, mentre Zenigata, senza il suo cappello, è accompagnato da due assistenti decisamente poco svegli. Il film, ottimamente strutturato, eccellente per alcune simpatiche trovate, non perde mai di vista lo spirito del fumetto. Una delle scene senz'altro più divertenti è quella in cui il prete dell'orfanotrofio dove Lupin è cresciuto racconta a Jigen le tribolazioni che ha dovuto sopportare a causa di quel bambino 'molto particolare'. In tanti anni, molte serie di animazione hanno fatto riferimenti a Lupin, tra cui **Minky Momo**, **Cyber Kids** (che vanta il soggetto dello stesso Monkey Punch e i disegni di Otsuka), **Cat's**

Gli ultimi due anni hanno portato nei negozi giapponesi, un aumento delle novità riguardanti **Lupin III**. Le più interessanti sono certamente nel settore dei laser disc: il *Memorial Box* (7 LD), in cui è contenuta la prima serie e i due episodi della seconda serie diretti da Hayao Miyazaki; il *Theater Box* (6 LD), in cui si possono apprezzare tutti i film, compreso **Nenriki Chin Sakusen**, oltre alle sigle, ai promo cinematografici e televisivi e ai pilot film (i *famosi Secret File 1 & 2*); e infine 2 box da 20 e 19 LD, in cui sono raccolti tutti gli episodi della seconda serie. Tutti e tre gli LD box sono stati stampati in edizioni limitatissime (addirittura 5000 per il *Theater* e 2000 per quelli della seconda). Le copertine dei due box della seconda serie sono state disegnate da Takeo Kitahara, e tutte sono spassose parodie delle locandine di film famosi, per lo più americani, che per i loro contenuti si possono associare a uno dei quattro episodi, che di volta in volta sono contenuti nei Laser Disc. Stanno inoltre uscendo dal settembre dello scorso anno, al ritmo di due al mese, le ristampe delle videocassette della seconda serie, con nuove bellissime illustrazioni in copertina. Nel *Theater Box* a seguito dei *Secret File 1 & 2* sono stati aggiunti, rispetto alla loro precedente edizione, alcuni minuti di filmato in cui vi è una sorta di microfilm muto, che mostra una serie di fotografie tratte dai vari *pamphlet* dei film e altre interessanti sorprese, come per esempio uno dei 45 giri (da far girare su un piatto come un 33) prodotti dalla Sonorama, in cui erano registrati dei dialoghi da seguire su un piccolo fumetto incluso nella confezione. E' stato posto in vendita, nei negozi di modellismo, anche un gigantesco Castello di Cagliostro: un kit di montaggio, alto e largo 50 cm, fedelissimo nei particolari, in cui sono compresi 20 modellini tra protagonisti e automobili. Fino a esaurimento sono anche stati dati in omaggio tre simpaticissimi *Super Deformed* raffiguranti Clarisse, Lupin e il Conte. Ma non è finita: sono stati prodotti, inoltre, ben tredici modellini ispirati alla prima serie e a **Cagliostro**, alti 10 cm. circa l'uno, e un numero infinito di peluche di tutte le dimensioni (da 10 cm a 1 m), dei vari protagonisti, ognuno contrassegnato con un cartoncino di vendita, per distinguerlo nel caso si tratti di un Lupin della prima serie, di **Cagliostro**, di **Mamoo** e via dicendo. Nel 1978 furono poste in vendita le maschere in lattice dell'intera banda, oltre a modellini in gomma (con l'anima in filo di ferro) e a pupazzi in stoffa da 30 cm e da un metro; nello stesso anno ne apparvero magicamente alcune copie nel nostro paese, ma scomparvero non meno silenziosamente di come erano state poste in vetrina. La Futabasha, che gestiva i diritti di **Lupin III** prima che subentrasse nel 1989 la Chuokoronsha, ha pubblicato l'anno scorso una serie di racconti di circa 250 pagine l'uno, ispirati al nostro eroe, tutti assolutamente splendidi. La maggior parte delle cose menzionate non è più in vendita a causa del continuo movimento del mercato giapponese, e già si parla di nuove uscite molto ghiotte, come di alcuni *LD-picture* in copie limitate che, statene pur certi, andranno 'a ruba'.

" [...] E d'improvviso, in quel silenzio, risuonò una risata, gioconda, felice, la risata di un ragazzo preso da uno scoppio d'ilarità e incapace di controllarsi. Ganimard sentì letteralmente, i capelli rizzarglisi in testa. Quella risata, quell'odiosa risata lui la conosceva benissimo! [...] E vide così gli occhi dell'altro, la bocca dell'altro, ma soprattutto la sua espressione intelligente, vivace, ironica, sarcastica, così inconfondibile e così giovane! - Arsène Lupin! Arsène Lupin! - balbettò." da *L'evasione di Arsène Lupin*, 1906. Così Maurice Leblanc si divertiva a presentare il suo personaggio.

Una figura unica quella di Leblanc, uno scrittore dalle enormi capacità, dall'enorme talento. Ha scritto ben 54 opere di Arsène Lupin tra romanzi e racconti brevi, in cui vi sono certamente alcune pagine tra le più importanti della letteratura mondiale. Appena si ha modo di fare la conoscenza con Arsène Lupin, egli diventa un personaggio reale ai nostri occhi, grazie al suo fascino, al suo carattere che conquista.

Sia nel fumetto che nelle serie TV e nei film di **Lupin III** si può incontrare a volte un piccolo particolare proveniente da un romanzo di Leblanc. Si tratta sempre di una chiara citazione, di un simbolico omaggio, come quello fatto da Hayao Miyazaki e Haruya Yamazaki in **Lupin III - Cagliostro no Shiroo**, in cui incontriamo un'antica città romana sommersa e la figura di Clarisse, che ricordano rispettivamente *La signorina dagli occhi verdi* (1926) e *La Contessa di Cagliostro* (1923); o come quello fatto da Monkey Punch nel secondo episodio del fumetto di **Lupin III** (*Fuga dalla prigione*), per molti aspetti simile al terzo racconto breve di Arsène Lupin (*L'evasione di Arsène Lupin*). Leblanc ha dato nome al suo ladro gentiluomo modificando leggermente quello di un vecchio consigliere municipale parigino, Arsène Lopin, ma afferma subito, con l'autorità di biografo ufficiale del suo noto amico ladro, che Arsène Lupin è un nome non più vero di tutti gli altri usati per copertura, ma a cui ormai il suo protagonista è affezionato, avendo firmato per caso con esso alcuni dei suoi colpi più famosi; inoltre, è l'unico modo, per la polizia e la gente, di indicarlo nominalmente. Lupin è un cardine importante per tutti coloro che amano Lupin III; leggendo i suoi romanzi si ha l'impressione di fare conoscenza con quello che è suo nonno paterno, e di quanto il carattere di famiglia si sia perfettamente tramandato.

Eye, **Uruseiyatsura**, e... **Lupin III**: in **Fuma**, infatti, alcuni dei nemici, raggiunti dalle esalazioni allucinogene, vedono il volto di Lupin modificarsi e assumere i tratti caratteristici della seconda serie, della terza, del film di **Mamoo** e di **Babylon**! Il mensile giapponese "Animage", dalla sua nascita, nel luglio 1978, usa fare ogni anno una classifica dei personaggi dell'animazione preferiti dai suoi lettori, e Lupin & C. si sono piazzati innumerevoli volte fra i primi tre posti. Tra i *character voices* più amati dal pubblico è presente Sumi Shimamoto, che ha dato la voce alla dolce principessa Clarisse e che ricordiamo anche per le bellissime interpretazioni di Kyoko (Maison Ikkoku) e di Nausicaä. Sempre "Animage" ha dedicato la copertina a Lupin per ben sei volte, e tutti gli articoli apparsi si sono rivelati tra i più interessanti per le notizie riportate. Ultimamente, sui numeri 177 (marzo '93) e 185 (novembre '93) della rivista, sono state pubblicate due importanti interviste, la prima a Kitahara, che racconta la sua esperienza in **Lupin III**, e la seconda a Masaki Otsumi, regista della prima serie, del *Pilot Film* e dell'ultimo special TV. Quest'ultimo special di **Lupin III**, intitolato **Lupin Ansatsu Shirei** (Ordine di assassinare Lupin), trasmesso dalla NTV il 23 luglio scorso, vanta così l'attenta regia di Otsumi, chiamato espressamente dalla TMS per rivedere anche graficamente i personaggi dopo quattro special risultati poco interessanti, e soprattutto poco in linea con lo spirito tipico di Lupin: poiché l'eroe di Monkey Punch è ormai divenuto dopo tanti anni, un personaggio indipendente da quella che può essere la produzione cinematografica e televisiva a lui dedicata; un personaggio del tutto reale, con i suoi gusti, il suo carattere, il suo modo di fare.

...E così, mentre la polizia di mezzo mondo lo insegue continuamente, migliaia di fan lo cercano per avere da lui un autografo e una foto ricordo, il suo acerrimo nemico Mister X medita un'ennesima vendetta... Lupin in questo momento dov'è?!

La Rubrika del KAPPA

Non è giusto! Qui continuano a comprimermi! Morirò tutto rattrappito, schiacciato in un angolino di una pagina, a metà fra il titolo e la comicetta bianca! Va bene, pazienza... I quattro Kappagaùrri mi hanno garantito che prossimamente avrò più spazio (sia io che il mio attuale co-inquilino... Uéila, Nicola! Come va il al piano di sotto?), e che il tutto rientra nel loro folle progetto di 'pulizie primaverili' all'interno di questo bel rivistozzo. Staremo a vedere quel che combinano. Nel frattempo, il classico raffreddore invernale mi è passato del tutto, ma - com'è, come non è - continuo a starnutire: allergia primaverile! Alé! E così, fra un uragano nasale e l'altro, mi è arrivato per via postale (con ben due mesi di ritardo, grunt!) il primo piluccoso volumetto di **DNA^2**, la nuova serie superstrafi iniziata da Masakazu "Video Girl Ai" Katsura sulle pagine di "Shonen Jump" qualche mese fa: il tipo di disegno è sempre lo stesso, con maggiore attenzione alla parte manuale rispetto a quella retinistica... Ragazzi! Ci troviamo di fronte a qualcosa di molto diverso da **VGA**, perché qui non sono i cuoricini a spadroneggiare, ma le stelle... quelle che vedono i personaggi quando si massacrano di botte! L'inizio è molto divertente, ma sappiamo bene che con il buon Masakazu prima o poi... eh eh! Comunque, almeno per ora l'intento dichiarato di quel pennellone filo-batmanistico è quello di sfoderare un manga d'azione, per cui staremo a vedere: intanto, già nei primi episodi si nota una stra-citazione di *Dragonball*!

E così siamo giunti allo spazio del Buon Kompleanno! Quali ricorrenze festeggiamo, questo mese? Innanzitutto - tadaa! - compie un anno **Kappa - kaiju, apoteosi & paranoie**, ovvero la prima convention di cinema, fumetto e animazione giapponese, che il 30 aprile sarà alla sua seconda edizione (sempre a Bologna, sempre al cinema Tivoli, sempre gratis), in cui vedrete di tutto: dai nuovi episodi di **Oh, mia Dea!** a **Guyver**, dal nuovissimo OAV di **Compiler** (non quello musicale, ma veri e propri episodi!) a **Le bizzarre avventure di JoJo** (con Jotaro Kujo, quel tamarrone della terza serie), da **Lupin III** a quel pseudo kappa-tartarugato gigante di **Gamera**. E in più, per tutti i poltroni che non hanno ancora firmato la *Kappa Petizione*, ci sarà la possibilità di riscattarsi e partecipare alla fase finale della sommossa popolare anti-censura! Insomma, se non venite siete proprio dei gaùrropodi giurassici! Vi estinguerete come l'anchilosauro, che non esiste più proprio perché se ne stava sempre chiuso in casa e gli si sono anchilosate tutte le ossa! Muoversi! Muoversi!

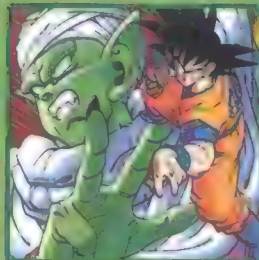
Questo mese abbiamo anche una ricorrenza, o meglio... una *precorrenza* dato che è una cosa che avverrà esattamente fra 35 anni, il 10 aprile 2029: in Giappone, a Newport City (che ancora non esiste), verrà formata la **Squadra Speciale Ghost** (sì, quella guidata da Motoko Kusanagi); l'unico problema è: quante candeline si mettono sulla torta di una *precorrenza*? E vanno infilate a testa in giù? Con il soffio, bisogna accenderle invece di spegnerle? E in quel caso, bisogna aver mangiato salame piccante, peperoncino e cipolle, prima di soffiare? Bah, dubbi della vita.

Il Kappa

VERAMENTE GAJIIIO!

Masakazu Katsura è evidentemente partito per Batman! Oltre alle citazioni in Video Girl Ai (dove abbiamo visto Bat-man, l'Uomo Mazza da Baseball) il nostro pennellone adora farsi vedere nelle pseudo-spoglie del Cavaliere Oscuro: ecco qui una sua foto in costume da Katsuraman e una rappresentazione di sé in stile Batjoker. Al centro, invece, potete vedere com'è lui senza maschera. Quale preferite?

Il Kappa

IL TELEVISORE

L'annuncio della pubblicazione del manga ha scatenato i suoi numerosi fan, e mentre se ne attendono notizie dalla De Agostini sembra che tutti si siano dimenticati della versione a cartoni animati. Ma **Dragonball** si sta preparando a un grande ritorno in TV con tutti gli episodi delle due serie a lui dedicate! Non si sa ancora quale rete lo manderà in onda (probabilmente Canale 5), ma le serie sono ben custodite nei magazzini Fininvest e attendono di essere adattate e doppiate. Siamo ormai abituati alle operazioni editoriali degli amici di Novara: *Esplorando il corpo umano* ne è un esempio, essendo stato pubblicato settimanalmente in videocassetta con volume allegato, con il titolo *La storia dell'uomo*. Mentre ci chiediamo se sarà anche il caso di **Dragonball** e **Dragonball Z**, attendiamo già con ansia la nuova sigla italiana (Cristina D'Avena o Jampi Daldiello?). Per quanto riguarda il doppiaggio, sarà probabilmente Davide Garbolino a deliziare le nostre orecchie (ma tra le voci nuove potrebbe emergere inaspettatamente Maurizio Torresan). Riusciremo così a seguire tutte le avventure di Goku nel magico mondo di Toriyama, un autore dal segno morbido e accattivante. In questo universo si muovono alieni in cerca delle sette Sfere del Dragone, che giacciono nascoste nei luoghi più impensati. Chi riuscirà a impossessarsi di tutte le sfere potrà fare apparire, attraverso un rituale magico, un potente dragone ed esprimere un desiderio... perfino riportare in vita qualcuno ormai defunto! Rivedremo il padre di Bulma, dirigente della Capsule Corporation e inventore degli incredibili contenitori a tempo che riescono a conservare in pochi centimetri oggetti di qualsiasi grandezza. Tenetevi pronti, perché Goku, Piccolo, Crillin e Vegeta sono pronti a farci sognare ancora una volta.

Si parla tanto dei tagli, soprattutto per quanto riguarda **Orange Road** (prossimamente vi racconteremo tutto sugli OAV della serie), ma anche **Kiss me Licia** non scherza affatto in termini di censure. Il cartone animato era arrivato in Italia quasi per caso, assieme ad altre serie più importanti, e ha atteso molto a lungo prima che qualcuno decidesse di 'metterci le mani sopra'. La ragione è molto semplice: le avventure della dolce Licia non erano altro che un pretesto per un simpatico 'documentario animato' di... educazione sessuale! Licia e Mirko si prodigavano con entusiasmo nello spiegare il funzionamento degli organi sessuali, anche grazie a cartelli e animazioni che avrebbero sicuramente sconvolto le religiose e riservate mamme d'Italia. Non male per una delle serie animate più viste di tutti i tempi!

Nicola Roffo

★ MONDO STAR COMICS ★

Allora, cosa ne dite di **Mitico**, che da aprile presenta finalmente in Italia il fumetto originale di **Lupin III**? La banda si è finalmente riunita al completo per continuare a onorare l'arte del furto che l'ha resa celebre in tutto il mondo, ma l'inossidabile Zenigata è sempre all'erta per catturare Lupin, Jigen, Goemon e Fujiko! Negli ultimi mesi abbiamo dedicato gran parte delle nostre energie al lancio promozionale di questo nuovo albo. Il primo numero di **Mitico** è stato addirittura tenuto a battesimo dall'autore Monkey Punch, che è intervenuto sia a Treviso Comix che al Salone del Fumetto di Lucca per incontrare il pubblico e i giornalisti. Sempre a Lucca, nella splendida cornice della Fondazione Ragghianti, ha avuto luogo una ricchissima mostra di originali in suo onore, che abbiamo avuto il piacere di organizzare personalmente. Un grande privilegio, il nostro, in quanto è stata la prima volta che un fumettista giapponese ha esposto i propri lavori nel nostro paese. Un'emozione ancora maggiore l'abbiamo provata nel sceneggiare **Alis Plaudo**, un nuovissimo episodio di **Lupin III** che Monkey Punch ha disegnato in esclusiva per la nostra casa editrice e che questo mese appare nel numero 22 di **Kappa Magazine**. La rivista ammiraglia del settore manga della Star Comics si appresta a lanciare i suoi assi migliori, che arriveranno puntuali dopo l'estate. A partire da giugno le seguitissime avventure di **3x3 Occhi** godranno di un'edizione in monografico, lasciando così le pagine di **Kappa**. Sia che siate vecchi appassionati del fumetto di Yuzo Takada, sia che vogliate scoprire gli intrecci fantasy e l'horror gotico di una serie di successo, il mensile di **3x3 Occhi** è quello che fa per voi! Nel primo numero, inizia una nuova saga che riprenderà le origini della intrepida triclope, per proiettarci poi nell'azione dei giorni nostri. La nuova testata avrà le stesse dimensioni di **Kappa** e costerà solo 4.000 lire! Anche **Compiler** si appresta a lasciare la rivista: il nostro divertentissimo manga demenzial-fantascientifico si avvicina all'ultimo episodio. Tutti i fan di Kia Asamiya, potranno gustarsi l'esplosivo finale tutto d'un fiato a fine ottobre, su **Kappa** 28 e 1/2! Come? Chi prenderà il posto di queste serie sulla rivista? Lo spazio è terminato, lo saprete in uno dei prossimi *Mondo Star Comics*...

Kappa boys

COSA BOLLE IN PENTOLA?

E finalmente, dopo avervi fatto penare diversi mesi, possiamo comunicarvi chi è il misterioso personaggio di **Techno**... come? Lo avevate già capito?! Ebbene sì: risultato al terzo posto nel Kappa Referendum dello scorso anno (dopo *Lupin III* e *Dragonball*) ecco a voi le spaventose avventure di **Guyver**, il manga di Yoshiki Takaya che ha spopolato sia in Giappone che negli Usa. Introduciamo così definitivamente anche in Italia l'innovativo discorso delle bio-armature, spaventosi dispositivi di distruzione che aumentano esponenzialmente le energie di chi le indossa, fornendo contemporaneamente una serie armi biologiche dal potere inaudito: sono le Unità G, tre singolari apparecchi appartenenti a una civiltà aliena del passato, ora in mano alla società segreta Cronos che possiede filiali in tutto il mondo. Cronos sta cercando di sviluppare un progetto volto alla creazione di super-soldati impiantando un gene mutamorfo nel DNA umano: chi ha subito questo tipo di procedimento può trasformarsi volontariamente in uno spaventoso guerriero zoanoide, dall'aspetto mostruoso e con la forza fisica di diverse decine di uomini. Ma un incidente fa sì che una delle tre Unità G capiti per caso in mano a un liceale, Sho Fukamachi, che viene aggredito dai tentacoli della creatura biomeccanica contenuta in essa, tramutandosi nel primo **Guyver** (termine alieno che significa 'articolo non conforme ai regolamenti') che abbia mai calcato il suolo terrestre, pronto a contrastare le mire espansionistiche di Cronos. Una storia impregnata di violenza e tecnologia, con la dinamica che solo una serie d'azione giapponese può offrire; aberrazioni tecno-viventi al pari delle folli illustrazioni di H. R. Giger, l'ideatore grafico di *Alien*; una storia che parte dai canoni più classici del supereroismo ma che in un continuo crescendo di colpi di scena sconfina prima nell'orrore, poi gradualmente si trasforma in una saga epica in cui gli eroi vercano dimensioni e possiedono armi che creano buchi neri e vortici spazio-temporali... Insomma, i lettori italiani hanno voluto **Guyver**... E **Guyver** sia!! Naturalmente, su **Techno**!

Guyver © Yoshiki/Tokuma

• MAGGIO • NOVITÀ • MAGGIO • NOVITÀ • MAGGIO • NOVITÀ •

KAPPA MAGAZINE 23
Ultimo appuntamento con **3x3 Occhi**, che da giugno vi aspetta in monografico. Recuperati gli artigli di Shiva, Pai si prepara a sostenere il duello finale contro il mostruoso avversario. **Hard Touch** è il nuovo bollente episodio di **Gun Smith Cats** (ben 52 pagine di sesso & sangue!), e intanto continua la guerra in **Gundam F-91**. In **Anime**, Izumi "Orange Road" Matsumoto svela incredibili retroscena sulla famiglia Kasuga!

STARLIGHT 20
Sayuri e Kyosuke incontrano Madoka alle Hawaii e scoppia subito la gelosia! Tutto si aggiusterà però al rientro dalle vacanze. Ospite d'onore in **Orange Road** è l'autore Izumi Matsumoto, che vive un'avventura con i suoi amati personaggi.

NEVERLAND 14
E' l'alba di un nuovo giorno e Yota si risveglia per la prima volta a fianco di Moemi, mentre Ai trova riparo a casa di Niimai. Natsumi intanto, costretta alle cure ospedaliere per problemi di cuore, chiede di poter rivedere il suo ex-ragazzo. Inizia il conto alla rovescia per l'incantevole **Video Girl Ai**.

ACTION 7
JoJo ed Elena si sono finalmente sposati, ma la loro unione è messa in discussione dal redivivo Dio Brando. Un entusiasmante prologo per la seconda serie di **JoJo**, che da questo mese vedono al centro della storia il ribelle Joseph, nipote di Jonathan.

MITICO 2
Può esistere una donna più abile di Goemon, più veloce di Jigen e insensibile al fascino di Lupin? E' quanto scoprirete in questo secondo appuntamento con **Lupin III**, che vede l'ispettore Zenigata ancora alle prese con i trabocchetti del protagonista.

TECHNO 1
L'Agenzia Cronos vuole dominare il mondo, ma Sho Fukamachi entra in possesso di **Guyver**, una potentissima bio-armatura che si rivelerà essenziale per la salvezza dell'umanità!

STARMAGAZINE 44
Tornano alla carica i **Next Men** di John Byrne, mentre due nuove grandi sorprese arriveranno dall'universo **Ultraverse**!

IMAGE 7
Marc Silvestri, Jae Lee, Rob Liefeld alle prese con altrettanti super-gruppi targati Image: **Cyberforce** (penultimo capitolo), **Wildcats**, e **Youngblood** che conclude la sua prima minisaga.

SPAWN & SAVAGE DRAGON 2
Rivincita per **Spawn** contro Overt-Kill, mentre **Savage Dragon** affronta uno stranissimo Super Patriota. In appendice **Union**.

LAZARUS LEDD 11
Operazione Goliath vede **Lazarus Ledd** nel Mare del Nord, tra paesaggi bucolici, piante senzienti e droghe organiche.

Lupin III © Monkey Punch/Chuokoronsha

EROI

Ecco Ultraman Powered impegnato in un duello con due Redking, che lo vorrebbero pestare con i loro deliziosi piedini. Ma il nostro eroe ha un asso nella manica: il mega raggio Spaceum © 1993 Tsuburaya Prod.

Dopo quasi due anni di assenza, torna per la gioia di tutti una nuova serie di **Ultraman**, ma questa volta non è il piccolo schermo il suo campo di battaglia, bensì le videocassette. Anche in questo nuovo Ultraman, come nel precedente *Ultraman Great*, il cast è per la maggior parte americano, mentre il protagonista questa volta è giapponese. Questa collaborazione America-Giappone è sicuramente dovuta al fatto che negli States il personaggio sta riscuotendo molta popolarità, tanto che alcune case editrici ne pubblicano i fumetti sia ridisegnati che tradotti dalle edizioni originali.

ULTRAMAN POWERED

Ormai è appurato che la vita sulla Terra sta cambiando: il nostro pianeta sembra generare terribili mostri creati da chissà quali mutazioni, e non ultimi, esseri orribili provenienti dallo spazio esterno, sono pronti a distruggere la razza umana. Per affrontare le varie minacce, viene istituita una particolare squadra dell'esercito chiamata **W.I.N.R.** (un particolare curioso, è che questa sigla letta alla giapponese, suona come *winaa*, ovvero la pronuncia del termine inglese 'winner', vincitore). Fanno parte della squadra il capitano **Rassel Edland**, l'operatrice **Teresa Beck** e i piloti **Erick Sanders**, **Julie Yung** e infine l'eroe della storia **Kai Kenichi**. Naturalmente la pattuglia speciale è attrezzata con i più sofisticati apparati di rilevamento ed equipaggiata con i più moderni mezzi da combattimento, come l'efficentissimo jet **Strike Beetle**. Un bel giorno (ma sarà stato poi tanto bello?) alcuni esseri alieni prendono di mira la Terra: questi bruttoni (e non scherzo!) sono i cattivissimi **Baltan** dall'aspetto di insetto (cicale antropomorfe - che schifo! - già viste nelle vecchie serie) e scelgono Los Angeles come loro avamposto per la conquista della Terra. Nel frattempo una meteora precipita nel deserto e Kai e Julie vengono mandati a indagare nel luogo in cui si è formato il cratere. Giunti sul posto, Kai cerca di avvicinarsi alla meteora, ma inciampa e cade nella voragine: nello stesso istante viene investito da una luce accecante e sente una voce che gli parla telepaticamente. Il richiamo mentale è quello di **Ultraman Powered**, un membro della razza degli Ultraman un popolo che abita la stella **M-78**; ogni volta che un pianeta nella galassia viene minacciato dal male, uno di questi super esseri si fonde con uno degli abitanti del pianeta in pericolo per fargli acquisire i propri poteri. A Kai tocca così la sorte di divenire il supremo difensore della Terra, trasformandosi in Utraman Powered tramite la **Capsula Beta**, una sorta di custodia del potere alieno. La serie non offre nulla di nuovo rispetto alle altre, anzi, appaiono persino gli stessi mostri, a cui viene però dato un aspetto più moderno, ma sempre altamente 'gommosi'. Anche qui, inoltre, è presente il mostriciattolo buono **Pigmon**, ripescato dalla primissima serie **Ultra Q** (**KM nr. 1**), nella quale però non compariva il super eroe rosso e argento. Ultraman non è solo il protagonista di questa produzione, ma anche di una serie speciale di videocassette in coppia con **Kamen Rider** (**KM nr. 3**), dove i due eroi combattono nuovi e vecchi mostri; questa è anche la prima collaborazione fra la **Toei** e la **Tsuburaya**, due case di produzione fino a oggi concorrenti. Per questi due numeri ho accontentato i pochi fan delle serie dal vero, con gli altri ci risentiamo il prossimo mese con *Game Over*. Ciao a tutti.

Andrea Pietroni

Nelle due immagini potete notare Kai, immortalato proprio mentre si sta trasformando, e alla sua destra il mostriciattolo buono Pigmon. © 1993 Tsuburaya Prod.

PRIMA CONVENTION DI CINEMA, FUMETTO & ANIMAZIONE GIAPPONESE

ANNO SECONDO

KAPPA

KAIJU, APOTEOSI & PARANOIE

Bologna, 30 aprile 1994

• Cinema Teatro TIVOLI
via Massarenti 418, Bologna
(fermata bus "Grattacielo"
autobus numero 14 e 89)
Segreteria manifestazione
tel. 051/240568

La prima e unica
Convention di
Cinema, Fumetto e Animazione
Giapponese è giunta al suo
secondo anno di vita!
Venite a divertirvi con
i Kappa boys, il Kappa e la Star Comics
in una giornata interamente dedicata
ai cartoni animati che amate di più!
Dalle 9:30 alle 19:00
comodamente seduti in una
sala cinematografica in compagnia
degli eroi che seguite ogni mese su
Kappa Magazine
Starlight
Neverland
Action e
Mitico!
In più, la presentazione ufficiale del
nuovissimo mensile Techno con le
avventure di Guyver e la
fase conclusiva della
KAPPA PETIZIONE!
Che giornata, ragazzi...
E tutto GRATIS!